СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ
И ВИДЕОИГРАХ

#9 || 186
МАЙ, 2005

| PC || PLAYSTATION 2 || GAMECUBE || XB … GAGE || DS || PSP |



новогодние
ИТОГИ
конкурсы

kessen 3

Гражданская война в Японии в новой стратегии от Koei

Dragonshard

DUNGEON & DRAGONS ОСВАИВАЕТ НОВЫЙ ЖАНР

Mortal Kombat: Shaolin Monks

КРОВАВАЯ ФЕЕРИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Death by Degrees

НИНА ВИЛЬЯМС СПАСЕТ МИР

В РАЗРАБОТКЕ:
DUNGEON LORDS | SINGLES 2 | SOUL CALIBUR 3 | EARTH 2160 | WORMS 4 | GAUNTLET: SEVEN SORROWS

(game)land
9 771609 103003 05019

ОБЗОРЫ:
MECHASSAULT 2 | PROJECT: SNOWBLIND | ACT OF WAR | FIGHT NIGHT ROUND 2 | TIMESPLITTERS 3



Акелла
COLD FEAR™
От создателей
ALONE IN THE DARK
UBISOFT
DARKWORKS
Том Хансен, офицер береговой охраны, за годы службы повидал немало смертей. Однажды во время яростного шторма его патрульное судно получает приказ обследовать российский корабль, дрейфующий в открытом океане. Выжившие на корабле не обнаружены, казалось бы, трагедия уже произошла. Но настоящий кошмар только начинается. То, что притаилось под палубой в темных отсеках, способно изменить отношение Хансена к жизни и к тому, что случается после нее...
Леденящий душу 3D action-horror в лучших традициях жанра
Жаждущие крови мутанты поджидают вас на многочисленных палубах корабля - призрака
Внушительный выбор оружия, которое поможет герою выжить
Судно полно коварных ловушек - обнаружьте их и обратите против своих врагов!
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ!
СОЮЗ
М.Видео
© 2005 "Akella", © 2004 Ubisoft Entertainment.
All Rights Reserved. Cold Fear, Ubisoft and the Ubisoft logo aretrademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Developed byDarkworks
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Акелла

МАЙ #09(186) 2005

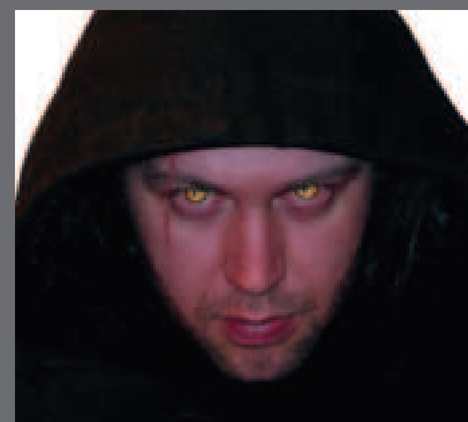
НА СТАРТ!

СЛОВО РЕДАКТОРА

Feel the Force...

Час «X» уже близок. Многомиллионная армия фанатов отсчитывает дни, оставшиеся до премьеры последнего эпизода «Звездных войн», который должен расставить все точки на «i», либо напустить еще больше тумана. Но хуже всего приходится разработчикам первого игрового проекта по новоявленному шедевру. Ведь им нужно точно уложиться в срок, выпустив одноименную игру ровно за две недели до выхода оригинала. Конечно, раскрученное имя и продуманное время релиза так и так послужат ей прекрасной стартовой катапультой, обеспечив хорошие продажи. Но с «Мести Ситха» и спрос другой – вот он, реальный шанс срубить сверхприбыли на очередной волне интереса к космоэпопее Лукаса. А для этого нужно выдать хотя бы «нормальную» игру, как было когда-то с «Матрицей». Но мне лично очень хочется надеяться на большее и получить крепкий продукт, достойный фильма, – что-то на уровне «Властелина колец» от EA. По сути основная механика уже придумана, нужно только все это грамотно перенести на новую почву и дать в руки героям световые мечи. Главное не перемудрить с «интеллектуальной» камерой и «интуитивным» управлением. Ну и про анимацию не забывать, естественно. Возможно, со мной не согласятся, но для меня и по сей день лучшей игрой, выпущенной по различным эпизодам «ЗВ», остается Super Empire Strikes Back для SNES. И я очень хочу получить классную преемницу.

М.V.Разумкин



■ СТАТУС:
Главный редактор

■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures

ИГРЫ В НОМЕРЕ

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | PSP | DS | N-GAGE



НА ОБЛОЖКЕ

ОТКРЫВ ЭТОТ НОМЕР ЖУРНАЛА НА СТРАНИЦЕ 22, ВЫ УВИДИТЕ ОБШИРНЫЙ МАТЕРИАЛ О ВИДЕОИГРЕ, ОПИСЫВАЮЩЕЙ ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНЫЙ ПЕРИОД В ИСТОРИИ ЯПОНИИ. НОБУНАГА ОДА (ИЛИ ОДА НОБУНАГА, ЕСЛИ ПРИДЕРЖИВАТЬСЯ ТРАДИЦИИ ПИСАТЬ ФАМИЛИЮ ВПЕРЕДИ ИМЕНИ) – РЕАЛЬНО СУЩЕСТВОВАВШИЙ ПЕРСОНАЖ, О КОТОРОМ ВПОСЛЕДСТВИИ БЫЛО СЛОЖЕНО НЕМАЛО ЛЕГЕНД. НОВАЯ ИГРА ПОМОЖЕТ ПРОСЛЕДИТЬ ЗА ИСТОРИЕЙ ЕГО ХОЖДЕНИЯ ВО ВЛАСТЬ, РАССКАЖЕТ О ТРАГИЧЕСКОМ КОНЦЕ И ДАСТ НЕМАЛО ИНТЕРЕСНОЙ ИНФОРМАЦИИ ОБ ОРУЖИИ И ТАКТИКЕ БОЯ ТЕХ ВРЕМЕН. РЕЗЮМИРУЕМ: KESSEN III – НОВАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТ KOEI С ОТЛИЧНЫМ ГЕЙМПЛЕЕМ И МОЩНЫМ СЮЖЕТОМ.

МАЙ #09(186) 2005

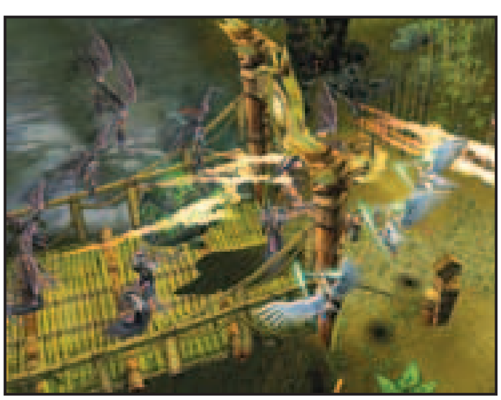
В НОМЕРЕ



30

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

ХИТ?!
BEAT'EM UP ВО ВСЕЛЕННОЙ MORTAL KOMBAT УЖЕ ПЫТАЛИСЬ ДЕЛАТЬ, ПОЭТОМУ ОТНОСИТЬСЯ К ПРОЕКТУ МОЖНО ПО-РАЗНОМУ. НО В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ MIDWAY ВЫДАЕТ ОДИН ХИТ ЗА ДРУГИМ. ТАК ЧТО МЫ НАДЕЕМСЯ НА ЛУЧШЕЕ! /30



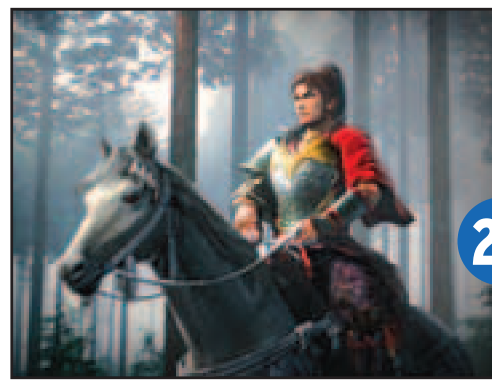


ХИТ?!
DRAGONSHARD – СТРАТЕГИГИЯ С ПРАВИЛАМИ D&D ПОД «КАПОТОМ». ПОНРАВИТСЯ И ТЕМ, КТО ЛЮБИТ МАСШТАБНЫЕ СРАЖЕНИЯ, И ХАРДКОРНЫМ D&D-ФРИКАМ. /36

ОБЗОР
TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT УТЯНЕТ ВАС В ПРОШЛОЕ, ПЕРЕКИНЕТ В БУДУЩЕЕ И РАССТРЕЛЯЕТ ИЗ ГРАНАТОМЕТА. СИКВЕЛ ЧУТЬ ЛИ НЕ ЛУЧШЕГО КОНСОЛЬНОГО FPS УЖЕ В ПРОДАЖЕ! /116

НОВОСТИ

ТЕМА НОМЕРА



22

ХИТ?!

ИНТЕРВЬЮ

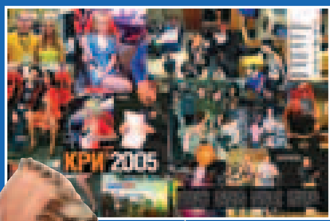


42

СПЕЦ

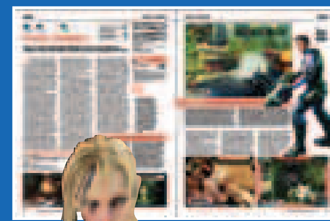
СЛОВО КОМАНДЫ

В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ MIDWAY ВЫДАЕТ ОДИН ХИТ ЗА ДРУГИМ



КРИ'2005

Еще престижней, еще грандиознее, еще богаче. Конференция Разработчиков компьютерных Игр (КРИ) развивается такими темпами, что скоро она и своим западным аналогам фору будет давать. Корреспонденты «СИ» пристально следили за событиями КРИ, и теперь в вашем распоряжении все самое интересное со слета разработчиков и издателей. /76



Project: Snowblind

Вариация на тему знаменитой Deus Ex оказалась весьма удачной. Отличный набор оружия, мощная графика, в меру интересный сюжет и куча идей, позаимствованных из вышеупомянутого хита, делают Project: Snowblind отличным выбором для фанатов FPS. Причем как на PC, так и на современных консолях. /98



GAUNTLET: SEVEN SORROWS
ОДИН ИЗ САМЫХ ИМЕНИТЫХ ИГРОВЫХ СЕРИАЛОВ В ИСТОРИИ ИНДУСТРИИ ПОЛУЧИТ ПРОДОЛЖЕНИЕ.

60



DEATH BY DEGREES
ИГРА НЕ СТОЛЬ ХОРОША, КАК ХОТЕЛОСЬ БЫ. НО ОНА НЕ СТОЛЬ ПЛОХА, КАК ДУМАЕТСЯ НЕКОТОРЫМ.

124

ДЕМО-ТЕСТ

В РАЗРАБОТКЕ

ГАЛЕРЕЯ

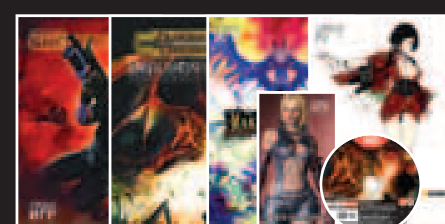
ОБЗОР

КОМПЛЕКТАЦИЯ



НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD

Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.



ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА LCD ДОСТИГЛА ТАКОГО УРОВНЯ, ЧТО ПРИ ПОКУПКЕ НОВОГО МОНИТОРА, ИМЕННО ИМ ПРИХОДИТСЯ УДЕЛЯТЬ МАКСИМУМ ВНИМАНИЯ. НАШ ТЕСТ НОВЫХ МОДЕЛЕЙ С ДИАГОНАЛЬЮ 17" ПОМОЖЕТ ВАМ.

162

ДАЙДЖЕСТ

PLAYMOBILE

АРКАДЫ

КИБЕРСПОРТ

ОНЛАЙН

ТАКТИКА

ЖЕЛЕЗО

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

SONY О PSP

Всего за неделю с начала продаж в США было реализовано полмиллиона портативных консолей от Sony.

Компания Sony Computer Entertainment America огласила результаты старта карманной консоли PSP на американском рынке. Всего за неделю продажи принесли почти $150 млн., что является своеобразным рекордом в данной торговой нише. Только за первые два дня была продана почти половина выпущенных в продажу консолей, а это полмиллиона экземпляров. Но не стоит забывать о том, что выход PSP в США пришелся не на праздничный сезон, когда потенциальные покупатели хватают все что видят, а на обычные дни. По мнению Кадза Хираи, президента и директора-распорядителя компании SCEA, судя по объему продаж, их консоль вполне способна завоевать звание продукта года.

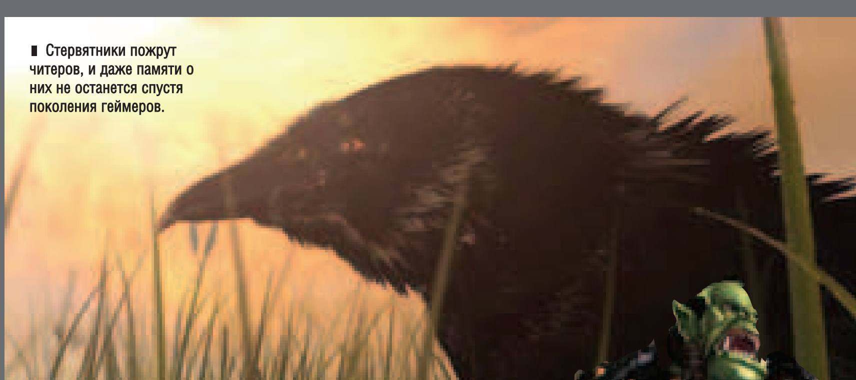
Правда, несмотря на громкие заявления, Sony все еще проигрывает своему основному конкуренту Nintendo – к настоящему моменту PSP разошлась по миру тиражом всего около полутора миллионов экземпляров, против шести миллионов у Nintendo DS . Напомним, что в США портативная консоль от Sony попала лишь 24 марта, по цене в $249.99 и единственной доступной комплектацией являлась Value Pack. Пятого мая это карманное устройство поступит в продажу в Южной Корее, а 12 мая должно появиться в Сингапуре. Когда PSP получат европейские игроки – до сих пор не известно. ■



Кадз Хираи о чем-то рассказывает

НЕТ СПОКОЙНОЙ ЖИЗНИ ЧИТЕРАМ

Уважаемые геймеры.
Не взламывайте игровой код, и не забанены будете!



Стервятники пожрут читеров, и даже памяти о них не останется спустя поколения геймеров.

Компания Blizzard не собирается мириться с нечестными игроками на Battle.net, которые в очередной раз воспользовались читами и хаками. В ходе последней чистки было забанено 5900 аккаунтов.

При этом 2900 человек лишились возможности играть на серверах Warcraft 3 в течение месяца, а 500 пользователей были удалены без права возвращения. Как обычно, все получили предупреждение о том, что если еще раз будут использованы коды, то их CD-key удалят из базы навсегда. На этом Blizzard останавливаться не собирается и призывает всех честных игроков стукнуть на своего оппонента, если тот использует запрещенные методы борьбы. ■



BURUT CT ИЛИ ТРУДНО СТАТЬ БОГОМ

В сентябре прошлого года компания «Акелла» сообщила о подписании контракта с братьями Стругацкими на создание игры по мотивам известной книги «Трудно быть богом», но о самой игре тогда не было сказано ни слова, не был назван даже разработчик проекта. Сегодня о нем стало известно – это воронежская компания Burut Creative Team, разработавшая не совсем удачный шутер Kreed и несколько RPG из серии «Златогорье». Теперь же, как было заявлено, Burut CT в течение продолжительного времени занимается разработкой «чистокровной RPG в лучших традициях жанра». Работают они не в одиночестве, а в «тесном сотрудничестве» с «Акеллой» и самим Борисом Стругацким. Первый показ готовящегося проекта состоится на грядущей E3, быть может, на ней же будет объявлена и дата выхода. ■



Борис Стругацкий

КОРОТКО

SEGA ЗАЯВИЛА о том, что новую часть MMORPG Phantasy Star Universe увидят не только жители Поднебесной, но и обладатели PC и PS2, проживающие на территории США и Европы, случиться сие событие должно весной следующего года.

РОССИЙСКАЯ КОМПАНИЯ Game Factory Interactive подписала договор с JoWood, по которому займется изданием игр на территории стран СНГ и Балтии. Из списка в восемь игр, следует выделить следующие проекты: Gothic 3, Stargate SG-1: The Alliance, SpellForce 2: Blend of Perfection, Hotel Giant 2 и The Guild 2.

THE ADVENTURE COMPANY будет издавать на PC игры ECHO: Secrets Of The Lost Cavern, над которой сейчас трудится фирма Kheops Studio. Проект представляет собой стандартную адвенчуру, релиз намечен июнь текущего года.

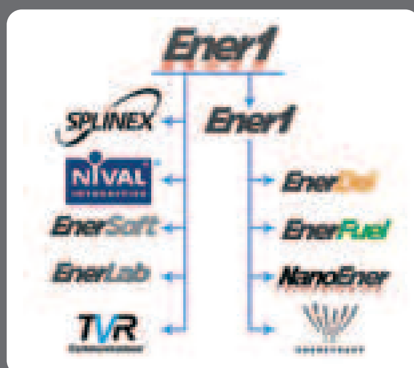
ЯПОНСКАЯ КОМПАНИЯ GENKI выкупила у Konami свои акции. Напомним, что еще в январе 2002 года последняя приобрела 37% акций разработчиков гоночной серии Tokyo Xtreme Racer. Партнерские отношения между обеими фирмами после обратной покупки не изменятся.

A VAMPYRE STORY, разрабатываемая в недрах Bad Brain Entertainment, не поступит в продажу вовремя и задержится, новая дата выхода пока не объявлена. Зато наконец-то был назван издатель игры, им стала компания Autumn Moon Entertainment.

NIVAL? ПРОДАНО!

Компания Nival куплена американским технологическим холдингом Ener1 Group.

Пятое апреля 2005 года является последним днем независимости российской компании Nival. Именно в этот день было объявлено о ее покупке одним из филиалов технологического холдинга Ener1 Group. В связи с этим название компании изменено на Nival, Inc., а президентом избран Сергей Орловский. Штат сотрудников, который сейчас насчитывает около 140 человек, в скором времени будет объединен с внутренними ресурсами покупателя, штаб-квартира российских разработчиков также сменит свое местоположение и отправится в Форт Лаудердейл, штат Флорида. Президент технологического холдинга, Майк Зои, заявил следующее «Ener1 Group искала подходящую возможность для расширения своего бизнеса, связанного с видеоиграми. Мы уверены, что Nival Interactive является идеальной платформой и что Сергей Орловский – тот человек, который сможет расширять новую компанию и бренд Nival Interactive по мере нашего дальнейшего роста за счет новых приобретений». По задумке покупателей, компания Орловского должна соединить в себе достоинства «полномасштабной творческой и производственной команды из России с культурным и лингвистическим опытом североамериканских разработчиков с целью создания игр для нового поколения консолей (Xbox 2 и PlayStation 3) и мобильных устройств, ориентированных на международные рынки». По некоторым данным, сумма сделки составила $10 млн., по другим – до $16 млн. ■



КОРОТКО

КОМПАНИЯ MICROSOFT официально заявила, что не собирается прекращать поддержку Xbox после выхода Xbox 2. Вплоть до 2007 года для нее еще будут разрабатываться игры.

ELECTRONIC ARTS сообщила о скором выходе на Nintendo DS игры GoldenEye: Rogue Agent. Разработкой проекта занимается EA Tiburon, релиз запланирован на июнь текущего года.

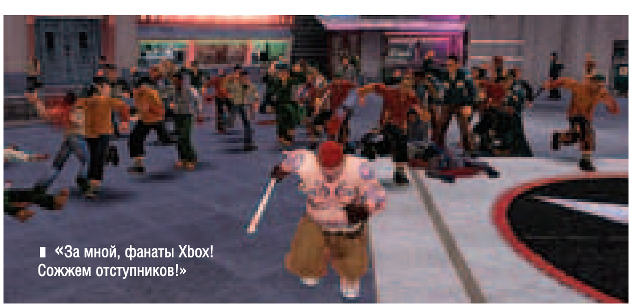
ПРОДЮСЕР VIEWTIFUL JOE, Ацуси Инаба, работает над новой, не объявленной пока игрой, совместно с Хифуми Конно, создателем Steel Battalion. Никаких подробностей, кроме того, что это будет «удивительная» игра, пока не имеется.

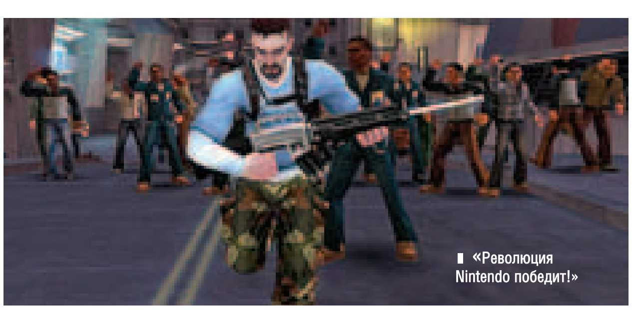
SCI ВЫБИВАЕТСЯ В ЛИДЕРЫ

В прошлом номере мы вам рассказывали о ситуации с покупкой Eidos. К настоящему моменту судьба компании по-прежнему не решена, однако основной претендент уже определен, им стала SCi Games, предложившая на $9.4 млн. больше, чем ее основной конкурент – Elevation Partners. Естественно, последняя сдаваться не собиралась и боролась за обладание Eidos до конца, пока держатели более чем 46.7% акций не вынесли решения принять предложение SCi. При этом стоит иметь в виду, что вышеназванной фирме не обязательно сразу покупать все 46.7% акций. По английским законам им достаточно обладать всего лишь 25%, чтобы блокировать действия Elevation Partners. Сразу после подобных заявлений акции Eidos упали на 10%. ■

VIS ENTERTAINMENT ПРОВОДИТ «ЗАЧИСТКУ»

Шотландская компания VIS Entertainment, разработавшая в недалеком прошлом игру State of Emergency, на данный момент находится в плачевном состоянии. В начале апреля фирма лишилась одного из своих офисов в городе Данди, работавшие в нем 26 человек были уволены. Также сокращения коснулись и головного отделения в Эдинбурге, которое недосчиталось 28 сотрудников. После такой «чистки» в рядах VIS Entertainment осталось всего 42 человека. Напомним, что рассматриваемая студия не является независимым разработчиком. В прошлом году она была приобретена американской фирмой BAM! Entertainment, также переживающей сейчас не лучшие времена. ■


«За мной, фанаты Xbox! Сожжем отступников!»


«Революция Nintendo победит!»

ИГРЫ ПОБЕДЯТ

Аналитики из Nielsen Entertainment провели опрос, показавший, что игры стали популярнее музыки.

Аналитическая группа Nielsen Entertainment подтвердила тот факт, что видеоигры в настоящий момент вытесняют с рынка другие формы медиа-развлечений. Из опубликованного этой компанией отчета стало ясно, что мужчины, проживающие на территории США, тратят на игры намного больше денег, чем на музыку. В последнее время игры привлекают внимание не только подростков, но и мужчин в возрасте старше сорока лет, что без сомнения указывает на общий рост и развитие этого рынка. Данные утверждения основаны на проведенном в январе этого года опросе, в котором участвовало почти полторы тысячи человек. Оказалось, что в настоящее время игры уступают лишь DVD с фильмами. Интересен и тот факт, что афро- и латиноамериканцы покупают игры с большей охотой, чем их белые сограждане. По последним данным, сейчас примерно у 40% семей в доме имеется приставка, портативная консоль или компьютер, специально заточенный под игры. У 23% опрошенных дома находятся все три вышеназванных устройства. Восемь процентов являются обладателями сразу всех трех ведущих консолей (PlayStation 2, Xbox и GameCube). Также было обнаружено, что люди старше 45 лет предпочитают играть в одиночестве, в то время как опрошенные в возрасте от 25 до 45 лет сообщили, что им приятнее проводить время с джойстиком в руках, когда вокруг много народа. В среднем же взрослый американец тратит на игры по пять часов в неделю. ■


Играйте правильно, играйте в меру.

ВОССТАВШИЙ ИЗ МЕРТВЫХ

В далеком 1995 году создательница Duke Nukem, компания 3D Realms, анонсировала разработку шутера от третьего лица, получившего название Prey. По сюжету игры, главного героя, Тэйлона Брэйва, ожидали бесконечные битвы с инопланетянами за свою родную планету. Выход проекта был запланирован на 1998 год, в графе «Издатель» значилась GT Interactive (сейчас – одно из подразделений Infogrames/Atari). К сожалению, в год выхода сотрудники 3D Realms задвинули достаточно перспективный проект на дальнюю полку для того, чтобы сосредоточить свои силы на Duke Nukem Forever. С тех пор прошло шесть лет, DNF так и не появился, зато возродилась Prey, разом отняв у продолжения Duke Nukem звание «главного долгостроя». По некоторым сведениям, игра разрабатывается на основе движка от Doom 3 и будет продемонстрирована в мае этого года на E3. Кстати, предполагаемым издателем Prey является Take-Two Interactive, которая также планировала и выпуск DNF. ■

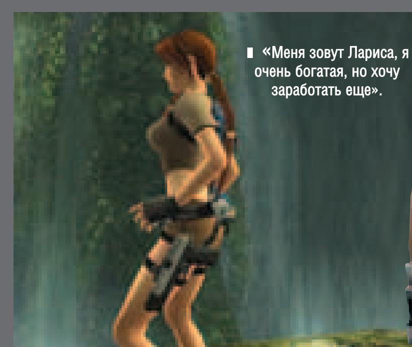


Duke Nukem Forever еще жив! И не только он!

ЛАРИСКА У ИСТОКОВ

Eidos раскрыла некоторые подробности относительно новой части Tomb Raider. По первым сообщениям, разработчики решили вернуться к истокам и создать нормальную адвенчуру.

Компания Eidos поделилась с общественностью первой информацией о новой части приключений одной из самых знаменитых игровых девушек – Лары Крофт. Для начала разрабатываемый проект получил название Lara Croft Tomb Raider: Legend. По словам Чипа Брунделла, вице-президента бренд-маркетинга Eidos, развивая новую часть, разработчики обратились к истокам серии, проведя некоторые исследования на тему «Кто такая Лара Крофт?», «Что сделало ее столь популярной?» и т.п. Если верить команде Crystal Dynamics, которая сейчас и создает LCTR: Legends, разработчики переиграли во все игры серии и решили, что последняя часть оказалась не слишком удачной, и Tomb Raider должна оставаться адвенчурой, а не помесью stealth action с вышеназванным жанром. Именно поэтому в качестве главного дизайнера персонажей был приглашен Тоби Гард, который занимал эту же должность в команде, создавшей оригинальную игру. Дата выхода пока не озвучена, также непонятно, на каких платформах появится игра. ■



«Меня зовут Лариса, я очень богатая, но хочу заработать еще».



КОППОЛУ ЗАБЫЛИ СПРОСИТЬ

Френсис Форд Коппола выразил свое мнение относительно готовящегося игрового проекта The Godfather.

Всего лишь около года прошло с тех пор, как было объявлено о начале разработки игры The Godfather от Electronic Arts. За это время проект успел обрасти всевозможными слухами, достоверными и не очень. Сейчас известно следующее: геймплей по стилю будет напоминать GTA, игра основывается не на произведении Марио Пьюзо, а на фильме от Paramount Pictures, снятом в далеком 1972 году, а это повлекло за собой использование внешнего вида знаменитых актеров, многие из которых даже записали диалоги для игры (в их число вошел и скончавшийся вскоре после этого Марлон Брандо). И все бы хорошо, если бы не одно «но» – о разработке игры Paramount забыла предупредить непосредственно самого Френсиса Форда Копполу, режиссера знаменитой киноленты, но все тайное, как известно, становится явным. На прошедшем еженедельном шоу Sunday Morning ShootOut, Френсис выразил свое недовольство: «Я понятия не имел об этом. Они даже не поинтересовались моим мнением. Когда же я получил предварительную версию игры, то увидел следующее: они используют известных всем персонажей, а потом в течение часа устраивают бессмысленную перестрелку и смертоубийство. Я заявляю, что к этой игре я не имею никакого отношения и сильно разочарован тем, что она собой представляет на данный момент». Напомним, что проект Electronic Arts должен выйти в четвертом квартале текущего года на платформах PC, PSP, Xbox и PlayStation 2. И, несмотря на все заявления, все-таки получит рейтинг «Mature». ■



Коппола предостерегает фанатов фильма от покупки игры.

КОРОТКО

KONAMI ЗАКЛЮЧИЛА КОНТРАКТ с группой популярного рэпера Eminem, D12. Пять ее участников дали свое согласие на использование их голосов и внешности в игре Crime Life: Gang Wars.

PHOENIX 2600 – название портативной консоли от компании Benheck. Однако это не новая современная игровая платформа, а всего лишь новое переиздание легендарной Atari 2600, по цене $300 и с классической деревянной накладкой.

ELECTRONIC ARTS подписала договор с Шоном Коннери на использование его внешности в разрабатываемой игре From Russia With Love. Согласно договору, шотландский актер также займется и озвучкой героя.

GDCE И ECTS – ОТМЕНЕНЫ

В то время как в России проходила очередная Конференция Разработчиков Игр, остальная часть Европы осталась без нескольких крупных игровых выставок. Так, ELSPA объявила, что прошлогодняя GameStars Live! не будет иметь продолжения, как предполагалось ранее, причины названы не были. Также не было дано внятного объяснения и отмене грядущей ECTS. Однако, по мнению крупных западных изданий, такое решение принято в связи с тем, что в прошлом году, в то же самое время, на другом конце Лондона была запущена схожая по содержанию с ECTS выставка EGN. В результате многие разработчики и издатели просто проигнорировали как первую, так и вторую выставки, предпочтя GameStars Live! Именно поэтому прошлогодняя ECTS получила прозвище «тень своих предков». К почившим в бозе, по неизвестным причинам, присоединилась и европейская Game Developers Conference. ■



Минус два повода устроить себе европейские каникулы.


За ОДИН час:
LG
Life's Good
1 оборот минутной стрелки
300 000 км/с * 3600 с
40 000 км
27 000 раз свет проходит вокруг земли
3600 с
12 мс
300 000 откликов в мониторах LG Fatron
FLATRON™ f·ENGINE
Больше насыщенности
и четкости с Flatron f-Engine
FLATRON™ LCD L1730 L/S/P
17"TFT LCD Monitor
12ms
ТЕХНОТРЕЙД
тел. (095)970-13-83
www.technotrade.ru
МОСКВА: Акситек (095)784-72-24; Аркис (095)980-54-07; Белый Ветер (095)730-30-30; Дилайн (095) 969-22-22; Инлайн (095)941-61-61; Компания Мир (095)780-00-00; М.Видео (095) 777-77-75; НеоТорг (095)363-38-25; Никс (095)216-70-01; Олди (095)284-02-38; Паритет 94 (095)784-67-00; Радиокомплект-компьютер (095) 953-81-78; Сетевая Лаборатория (095)784-64-90; СтартМастер (095)967-15-15; Ф-Центр (095)472-64-07; ЭЛСТ (095)728-40-60; Desten Computers (095) 970-00-07; NT-Computer (095)970-19-30; Polaris 755-55-57; ULTRA Computers (095)775-75-66 USN-Computers (095)775-82-02; БАРНАУЛ: Компания Мейпл (3852)24-45-57; К-Трейд (3852)66-69-00; ВЛАДИВОСТОК: DNS (4232)30-04-54; ВОЛГОГРАД: Формоза-Волгоград ООО (8442)96-66-68; ЕКАТЕРИНБУРГ: Белый Ветер (343)377-65-18; Клосс Компьютер (343)265-95-39; ИРКУТСК: Комтек-Компьютерс (3952)25-83-38; КАЗАНЬ: Алгоритм (8432)73-77-32; КИРОВ: ТехПром (8332)35-13-25; КРАСНОДАР: Владос (8612)10-10-01; Окей Компьютер (8612)15-11-44; КРАСНОЯРСК: Старком ООО (3912)62-33-99; НИЖНЕВАРТОВСК: Аракул (3452)24-09-20; НИЖНИЙ НОВГОРОД: Домашний Компьютер (8312)16-60-00; ЮСТ (8312)75-96-56; НОВОСИБИРСК: Диадема (3832)35-62-73; Зет НСК (3832)12-51-42; Компания Готти (3832)11-00-12; Левел (3832)20-96-45; ОМСК: Бизнес Техника (3812)23-33-77; Инсист (3832)63-16-17; ОРЕНБУРГ: Импро (3532)75-69-00; ПЕРМЬ: ГАСКОМ (3422)36-37-75; ПЕНЗА: Формоза (8412)59-50-61; РОСТОВ-НА-ДОНУ: Зенит (8632)72-66-50; Технополис (8632)90-31-11; UniTrade (8632)97-30-14; САРАТОВ: АТТО (8452)44-41-11; КомпьюМаркет (8452)26-13-14; САМАРА: Аксус (8462)70-98-11; ГЕОС (8462)70-65-65; Прагма (8462)70-17-01; ТОЛЬЯТТИ: Олвико (8482)25-00-00; Прагма (8462)70-17-01; ТОМСК: Интант (3822)56-00-56; ТЮМЕНЬ: Арсенал (3452)46-47-74; УФА: Кламас (3472)91-21-12; ЧЕЛЯБИНСК: Дайвер (3512)34-46-93; Найфл (3512)61-22-91; Никас-ЭВМ (3512)32-83-60;

DDR ПРОТИВ ТОЛСТЫХ ДЕТЕЙ

Американцы решили заняться танцами. Но не простыми, а видеоигровыми.

Public Employees Insurance Agency в Западной Вирджинии решило избавить американцев от титула «самой толстой нации в мире». Трезво рассудив, что людям среднего возраста уже не помочь, сотрудники организации обратились к детям, к так называемому «будущему страны». Однако вместо того чтобы закармливать подростков новыми видами таблеток, PEIA подошла к делу с фантазией, решив привлечь компанию Nvidia, которая вспомнила о замечательной игре от Konami под названием Dance Dance Revolution. Именно с помощью этого проекта собираются заставить худеть младшее поколение. Для исследований были отобраны 85 школьников, не отличающихся стройной фигурой, каждому из них вручили по игровой приставке, копии игры DDR, а также по танцевальному коврику. Теперь, вместо того чтобы кушать, детям придется каждый день определенное время проводить, танцуя на злосчастном коврике с кнопочками, при этом взвешиваться до начала сеанса игры и после, а результаты аккуратно записывать и через шесть месяцев отдать исследователям. Данный способ хорош не только тем, что детей не придется кормить всякими химикатами, но и тем, что денег на него потребуется всего $60 тыс. (для примера – в прошлом году на решение этой проблемы было выделено $77 млн.). Помимо снабжения приставками детей, на $10 тыс. будут куплены игровые платформы сразу для двух десятков школ штата. ■



PEIA собирается бороться с ожирением с помощью Dance Dance Revolution.

КОРОТКО

ZUXXEZ ENTERTAINMENT объявила об открытии американского подразделения под названием Topware Interactive, первым проектом новой компании станет Earth 2160.

SONY ONLINE ЗАБАНИЛА семь сотен пользователей Everquest 2, оказалось, что нарушители использовали ботов.

КОМПАНИЯ CAPCOM занимается разработкой очередной серии Viewtiful Joe. На этот раз игра создается для карманной консоли от Sony и получит название Viewtiful Joe Scratch!

ХИЛАРИ КЛИНТОН ОБВИНИЛА создателей GTA, многострадальную Rockstar, в том, что их игры развращают и ожесточают детей. Также Хилари потребовала от правительства США выделить $90 млн. на исследование пагубного влияния игр.

С КОМПАНИИ MINDARK были сняты все обвинения в незаконном использовании программного обеспечения при создании онлайнового проекта Project Entropia, предъявленные ей в 2002 году фирмой Business Software Alliance.

DEF JAM ТЕБЯ НАУЧИТ

Поиграв в Def Jam Fight For NY, 14-летний житель Флориды жестоко избил своего брата.

Еще одно происшествие, говорящее не в пользу компьютерных игр, произошло в штате Флорида, во всем виноватой оказалась Electronic Arts, выпустившая игру Def Jam Fight For NY. А начиналось все достаточно безобидно: Этель Эдвардс, 47-летняя жительница Флориды, ушла на работу, оставив своего четырехлетнего внука на попечении его старшего 14-летнего брата. Оставшись за главного, тот решил поиграть в вышеназванную игру. После прохождения нескольких уровней, старшенькому пришло в голову, что главный герой очень круто дерется и ему тоже так хочется научиться. В качестве подопытного был выбран младший братик. Новоявленный Def Jam решил не мелочиться и испробовал на том несколько апперкотов и пару приемов с использованием палки, в результате чего четырехлетний братик получил серьезные повреждения. Недолго думая, «борец» позвонил на работу бабушке и сообщил, что брат, оказывается, поскользнулся и упал в ванной. Придя домой, Этель поняла, что младшего Эдвардса били, а так как женщиной она была не из робкого десятка, то страсть внука к боевым искусствам ее не остановила, в результате чего ее старший внук также получил серьезные увечья.
В настоящее время срок мотает вся семья, кроме самого младшего (его направили в дедушке). Несостоявшийся Def Jam сейчас пребывает в детской колонии за грубое отношение к брату, бабушка же находится в городской тюрьме за халатность и опять же грубое обращение с ребенком. Вот так, а виноватой, как всегда, оказалась EA, на которую, скорее всего, скоро подадут в суд... как только закончится срок.■



По-моему, игра просто пропитана человеколюбием

СЕРИИ И ЦИФРЫ

Capcom опубликовала информацию о достижения своих игровых сериалов, первое место занял Resident Evil.

Думаем, вам интересно узнать, насколько большим успехом пользовались проекты от Capcom – компании, известной своей любовью к сиквелам. Учтите, что под количеством выпущенных игр подразумеваются также и версии для различных платформ.

- **Resident Evil:** всего 38 игр (не считая Resident Evil 4), количество проданных копий – 26 млн.
- Street Fighter: за пятнадцать лет всего 53 игры, количество проданных копий – 24 млн.
- Disney: всего 33 игры, количество проданных копий – 13.2 млн.
- Onimusha: всего 10 игр, количество проданных копий – 6.9 млн.
- Devil May Cry: всего 3 игры, количество проданных копий – 4.7 млн.
- Dino Crisis: всего 12 игр, количество проданных копий – 4.4 млн.
- Ghosts & Goblins: всего 13 игр, количество проданных копий – 4.1 млн.
- Final Fight: всего 8 игр, количество проданных копий – 3.1 млн.
- Breath of Fire: всего 13 игр, количество проданных копий – 3 млн.
- 1942: всего 3 игры, количество проданных копий – 1.2 млн.
- Commando: всего 2 игры, количество проданных копий – 1.1 млн. ■



Специальный джойстик-бензопила для фанатов Resident Evil.


Акелла
7 SINS
Apple City - город сбывшейся мечты, столица могущества, колыбель всех человеческих грехов. Настоящий магнит для крупных дельцов, звезд шоу-бизнеса и прочих толстосумов с их обольстительными подружками. И если судьба привела тебя сюда, не упусти свой шанс быстро и легко выбиться в люди, прослыть настоящим Казановой и получить то, к чему Apple City стремится каждый, - безграничную власть!
Добейся славы и успеха на протяжении 60 эпизодов в 7 главах
Создай свой прототип в игровом мире, используя гибкие настройки внешности
20 интерактивных локаций Apple City, населенных более чем 100 персонажами
Более 200 предметов для оформления собственных «скромных» апартаментов
Соблазнив очередную красотку, ты можешь получить не только удовольствие, но и ценную информацию
MONTE CRISTO
© 2005 "Akella"
© 2005 "Monte Cristo"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.Видео
Akella

ШАРЛИЗ ТЕРОН И AEON FLUX

Не так давно было объявлено, что компания Majesco обзавелась лицензией на популярный в середине 90-х сериал Aeon Flux от создателей Beavis and Butt-head. Разработкой нового проекта занимается студия Terminal Reality, Majesco же выступит в роли издателя. Выход игры запланирован сразу на двух платформах – PlayStation 2 и Xbox – и должен состояться в конце этого года, когда на широких экранах появится одноименная полнометражная картина. По сюжету, игроку придется перенестись на четыре сотни лет в будущее. Купившего игру ожидал бы вполне стандартный stealth action по мотивам, если бы не одно «но», которое должно скрасить игровой процесс. На роль Aeon Flux приглашена Шарлиз Терон, известная по фильмам «Правила (дома) виноделов», «Адвокат дьявола», «Сладкий ноябрь» и многим другим, она также займется и озвучкой диалогов. ■



Голос и внешность Шарлиз Терон в новой игре. Можно ли мечтать о большем?

КОРОТКО

ФИРМЫ THE COLLECTIVE и Backbone Entertainment сообщили о планах скорого объединения в одну компанию под названием Foundation 9 Entertainment. Это будет самая большая фирма в США, занимающаяся разработкой игрового контента.

КОМПАНИЯ MIDWAY GAMES приобрела права на создание игры по мотивам CG-фильма Happy Feet. Ожидать появления этого проекта на свет стоит одновременно с выходом фильма на широкие экраны, что должно произойти никак не раньше осени следующего года.

ТРИ НОВИНКИ ОТ SONY

Теперь ровно раз в год можно обновлять свою коллекцию видеоигр. И это замечательно!

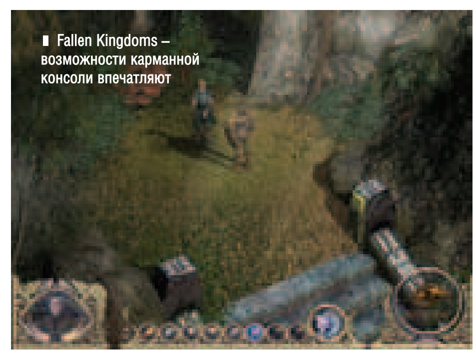
Сериалы Ratchet, Jak и Sly обзавелись продолжениями. В Ratchet: Deadlocked акцент ныне будет сделан на ботах, которые помогают главному герою и прикрывают его огнем. Естественно, их, как и оружие Рэтчета, можно модернизировать. Команда Sucker Punch работает над Sly 3: Honor Among Thieves. Игра должна похвастаться продвинутым мультиплеерным режимом, где можно управлять не только Слаем, но и Кармелитой – девушкой из полиции. Наконец, Naughty Dog переключилась с платформеров на новый жанр. Jak X: Combat Racing будет гонками со значительным элементом экшна. Разумеется, мы расскажем об играх подробнее в следующих номерах. Хотелось бы отметить интересную тенденцию: многие популярные сериалы выходят на ежегодный режим обновления; причем мы каждый раз получаем не банальное дополнение, а полноценную игру. Речь идет, например, о Prince of Persia и Splinter Cell – сиквелы наверняка будут продемонстрированы на E3. ■



Дизайн сериала Sly остается неизменным уже несколько лет.

ЛИНЕЙКА ИГР ДЛЯ GIZMONDO

Tiger Telematic, создатель карманной консоли Gizmondo, назвала линейку игр, готовящихся к выпуску на их платформе в этом году. Большую часть из всех объявленных проектов разрабатывает внутренняя студия Tiger Telematic – Gizmondo Studios. Однако несколько крупных компаний также не оставили платформу без внимания, сред них: SCi, готовящая к выходу Carmageddon и Richard Burns Rally, Microsoft, подготавливающая к выходу на Gizmondo стратегии Age of Empires, а также Team 17 с Worms World Party. Всего было заявлено о девяноста различных проектах, так что новая платформа без поддержки не останется. ■

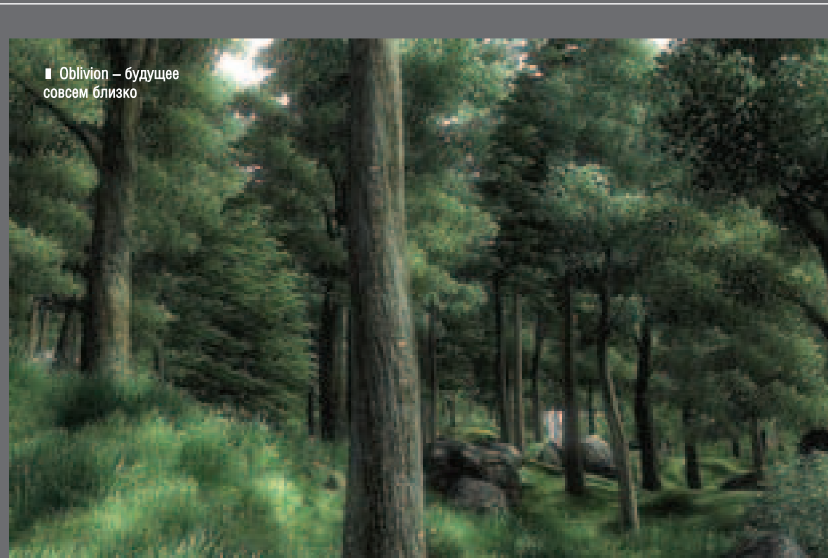


Fallen Kingdoms – возможности карманной консоли впечатляют

РАЗРАБОТЧИКИ И ИЗДАТЕЛИ ДЛЯ XBOX 2

Совсем скоро консольщики будут вынуждены признать: Microsoft благотворно влияет на рынок видеоигр. Новый Xbox, определенно, заслуживает внимания.

В интернете был опубликован список компаний, участвующих в разработке игр для Xbox следующего поколения. Количество названных фирм впечатляет, их более трех с половиной десятков, и среди них такие маститые разработчики и издатели, как Bethesda Softworks, Capcom, LucasArts, Electronic Arts, Ubisoft, Activision, BioWare, Bungie, Epic Games и множество других. Были названы и некоторые проекты, разрабатываемые в данный момент для новой консоли от Microsoft, среди них – The Elder Scrolls IV: Oblivion от Bethesda, Tomb Raider: Legend от Eidos, а также King Kong, Ghost Recon 3 и Splinter Cell 4 от Ubisoft. Помимо всего перечисленного, обещаны несколько MMO-игр от Webzen и Дэвида Джонса, одного из создателей GTA, которые должны будут появиться ближе к 2007 году и задействовать новые возможности Xbox Live. ■



Oblivion – будущее совсем близко

КОРОТКО

ELECTRONIC ARTS занимается созданием версии Command & Conquer для PSP. Релиз игры запланирован на осень текущего года.

В ОБЗОРЕ «КОРСАРОВ III» («СИ» № 7(184)) мы ошибочно указали в качестве издателя проекта компанию «Акелла». На самом деле издает игру на территории России и стран СНГ фирма «1С». Приносим свои извинения «Акелле» и «1С».

КОМАНДА TRI-CRESENDO, разработчик Baten Kaitos, работает над новой фэнтезийной RPG для пока не названной платформы.



Акелла
ОГРАБЛЕНИЕ ВЕКА
STOLEN
В Городе, погрязшем в хаосе и коррупции, даже герои давно перебрались по ту сторону закона. Прелестная Аня Романова - первоклассный вор, оснащенный по последнему слову техники. Луи Палмер - ее верный друг и незаменимый координатор. Вместе они промышляют искусным воровством. Едва не попавшись на последнем задании, Аня жаждет расквитаться с таинственной шпионкой Breeze, подставившей ее, а заодно и с тем смельчаком, что посмел бросить вызов звездному дуэту...
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
Огромные детализированные локации, кишащие чуткой охраной
Совершенное оружие и шпионские гаджеты с несколькими режимами использования
Безупречный AI противника, интеллектуальные системы безопасности
Ставка на ловкость и скрытность: бескомпромиссным секьюрити лучше не попадаться на глаза
Зрелищная анимация и поражающая воображение графика
HIP GAMES
blue 52
СОЮЗ
М.Видео
© 2005 Akella
© 2005 Hip Interactive. All Rights Reserved. Each of STOLEN, HIP GAMES, HIP and HIP design are trademarks of Hip Interactive Corp
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Акелла

КОРОТКО

СТУДИЯ EA CANADA готовит Need for Speed: Most Wanted для PS2, Xbox, GameCube, PSP, DS, GBA и PC.

HALF-LIFE 2 ВЫЙДЕТ НА XBOX к концу этого года, игра будет поддерживать мультиплеер через Xbox Live.

PLAYSTATION 3 И XBOX 2 будут продемонстрированы на пресс-конференциях Sony и Microsoft 16 мая; Nintendo проведет аналогичное мероприятие рано утром 17 мая.

CODEMASTERS ЧАСТИЧНО ПРОДАНА

Приближается момент истины для игровых издательств – очередная смена поколений консолей. Кто переживет ее, кто – нет? Это зависит от того, с каким багажом компания войдет в «новый век».

Компания Benchmark Capital Europe с четвертого апреля является обладателем почти половины компании Codemasters. Дело в том, что ею были приобретены 40% акций разработчиков серии Colin McRae Rally. Сумма сделки пока не разглашается, однако известно, что на вырученные деньги боссы Codemasters надеются подготовиться к переходу на платформы следующего поколения, а также заняться разработкой мобильного игрового контента. Дэвид Дарлинг-младший, генеральный директор компании, прокомментировал произошедшее следующим образом: «Codemasters органично развивалась в течение восемнадцати лет и достигла уровня одного из самых больших независимых игровых издательств в Европе. Финансовые вливания, а также некоторая кадровая помощь со стороны Benchmark предоставят нашей компании прекрасную возможность для дальнейшего развития». ■



НОВАЯ СТРАТЕГИЯ ПРОДВИЖЕНИЯ GIZMONDO

Цена на экзотическую портативную консоль уменьшилась почти в два раза. Но есть один подвох...

Компания Tiger Telematics объявила, что намерена снизить на 100 фунтов (около 200 долларов) стоимость своей консоли Gizmondo. Однако все не так просто – задешево вам продадут особую версию, снабженнаю системой Smart Adds. Пользователь такой консоли будет постоянно получать рекламные сообщения. К счастью, не все так уж страшно – планируется отправлять всего три штуки в день, причем тематику человек определяет самостоятельно. Помимо этого, Gizmondo собирается рассылать бесплатную музыку и кинофильмы, информацию о скидках. Рекламные ролики представляют собой полноразмерные видео-файлы, которые приходят по мобильной сети. Они могут сопровождаться дополнительной информацией. Например, с помощью системы глобального позиционирования GPS консоль после прокрутки трейлера фильма определит, где находятся ближайшие кинотеатры и предложит наиболее удобные варианты. Реклама не будет навязчивой, она не прервет игру. Ролики активируются только в случае, если пользователь вышел в основное меню консоли. Создатели Gizmondo планируют плотно сотрудничать с MTV, так как, по их мнению, целевая аудитория этого музыкального телеканала идеально подходит для их детища. Что касается рекламодателей, то новым сервисом заинтересовались Universal Music, Smart Cars, Warners Music, EMI, 20th Century Fox и Warner Bros.



В итоге цена Gizmondo составит всего 129 фунтов в стандартной комплектации и 199 фунтов – с SD-картой на 128 Мбайт и игрой Trailblazers. А это гораздо приятнее, чем первоначальные 229 фунтов. Конечно, Nintendo DS все еще стоит несколько дешевле, но ее технические характеристики заметно слабее. Sony PSP пока в Европе не запущена.

Отличительные особенности Gizmondo – встроенные телефон (как в N-Gage) и цифровая камера, а также поддержка GPS. ■

ФИЛЬМ DOOM ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ

Кинодаптация классического шутера от первого лица, которую готовит Universal Pictures, в очередной раз отложена. Но, к счастью, на вполне определенный срок – до зрителей она доберется в октябре этого года.

Изначально предполагалось, что в США фильм появится в прокате в конце июня, однако Universal Pictures поменяла местами даты релизов Doom и Land of the Dead. К слову, новый ужастик от Джорджа Ромеро обзаведется и игрой по мотивам. Знаменитый режиссер плотно сотрудничает с английским разработчиком Kuju Entertainment.

Интересно, что пока никакой толковой информации о киноверсии Doom как не было, так и нет. Планы относительно такого проекта существовали уже давно, и анонсы звучали миллион раз. Однако дело сдвинулось с мертвой точки, когда за него взялись Universal и режиссер Андрей Барковяк. Сюжет ленты будет достаточно сильно отличаться от оригинальной игры; в частности, есть информация о том, что вместо вторжения монстров из ада нам покажут очередную вариацию на тему Resident Evil с вырвавшимся из-под контроля вирусом в качестве главной проблемы.

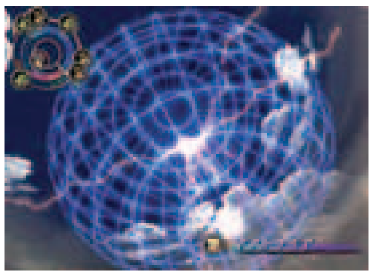
В ролях – Двейн Джонсон, Карл Урбан и Розамунд Пайк. ■

Галерея

Grandia III (PS2)



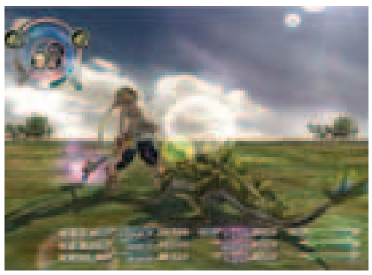
Что за эльфийка? Как только мы узнаем о героях достаточно много, обязательно вам обо всем расскажем.



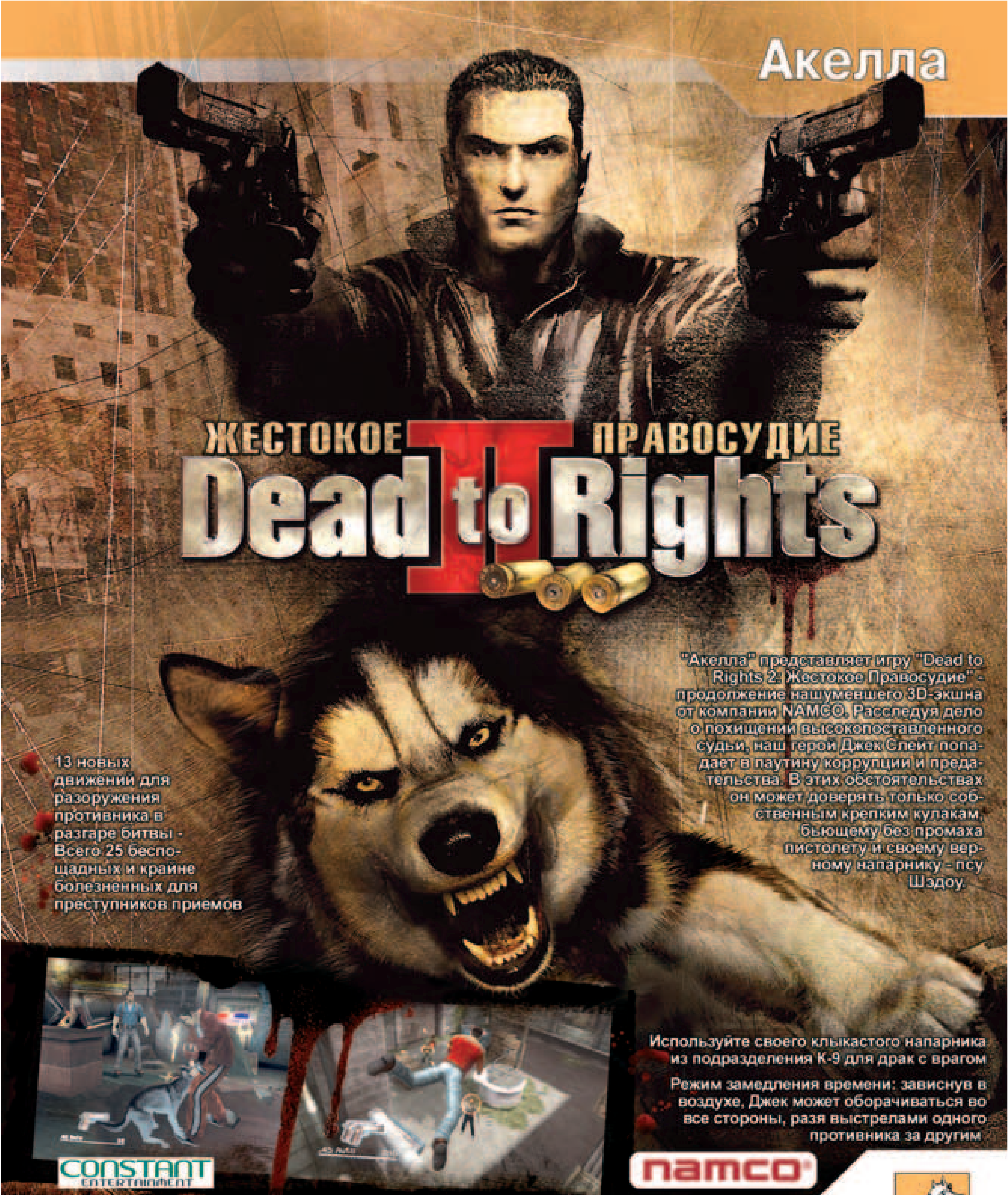
Магия в игре, судя по всему, реализована в том же стиле, что и в Grandia II.



Графика в локациях не в пример лучше, чем в предыдущих частях сериала.



Система боя, очевидно, очень похожа на представленную в Grandia II. Или, скорее, в Grandia Xtreme.



Акелла
ЖЕСТОКОЕ ПРАВОСУДИЕ
Dead to Rights II
"Акелла" представляет игру "Dead to Rights 2. Жестокое Правосудие" - продолжение нашумевшего 3D-экшна от компании NAMCO. Расследуя дело о похищении высокопоставленного судьи, наш герой Джек Слейт попадает в паутину коррупции и предательства. В этих обстоятельствах он может доверять только собственным крепким кулакам, бьющему без промаха пистолету и своему верному напарнику - псу Шэдоу.
13 новых движений для разоружения противника в разгаре битвы - Всего 25 беспощадных и крайне болезненных для преступников приемов
Используйте своего клыкастого напарника из подразделения К-9 для драк с врагом
Режим замедления времени: зависнув в воздухе, Джек может оборачиваться во все стороны, разя выстрелами одного противника за другим
CONSTANT ENTERTAINMENT
namco
СОЮЗ
М.Видео
Акелла

ODDWORLD ТОЛЬКО В КИНОТЕАТРАХ?

Разработчики этого игрового сериала решили кардинально сменить род занятий.



Дизайн персонажей – сильная сторона сериала Oddworld.

Калифорнийский разработчик Oddworld Inhabitants собирается прекратить свою деятельность в игровой индустрии и переориентироваться на создание кино- и телефильмов. И это несмотря на то, что последний проект компании, Oddworld: Stranger's Wrath, был весьма тепло воспринят прессой. Лорн Ланнинг, президент компании, сообщил в своем интервью о том, что с приходом консолей нового поколения работать над играми станет сложнее, чем создавать компьютерную анимацию для кино. Не нравится ему и политика больших издательств, которая предполагает разработку большого количества сиквелов. Гораздо интереснее и перспективнее создавать оригинальные CG-фильмы или, по крайней мере, делать на заказ мультимедиа-контент для проектов партнеров. Впрочем, все же президент оговорился, что не исключает возможности возврата к созданию игр. Однако работать во внутренней студии одного из крупных издательств ему не хочется. Нападки на Electronic Arts и игровую индустрию в целом уже стали обязательным элементом всех интервью с Ланнингом. Вот и сейчас он говорит: «Было очень обидно, когда мы, создав действительно инновационную игру со средней оценкой геймеров (по данным Metacritic.com) в 9.6 баллов... увидели, что крупнейший издатель совершенно не заинтересован в ее продвижении на рынке.» ■

БУДУЩЕЕ XBOX 2

Аналитическая фирма Goldman Sachs полагает, что новый Xbox будет стоить от 250 до 300 долларов, а первые поставки составят около 3 миллионов единиц. Выйдет он, как и обещает Microsoft, в конце этого года. Судя по всему, это произойдет в октябре-ноябре. Кстати, впервые консоль будет продемонстрирована 12 мая в рамках специального репортажа на MTV. Затем, естественно, последуют пресс-конференция перед E3 и, наконец, сама выставка.
Из трех миллионов консолей по миллиону будет предназначено для каждого из трех основных регионов, однако аналитики оговариваются, что в Японии дела могут обстоять несколько по-другому. Ведь в Стране восходящего солнца оригинальный Xbox не просто провалился – был полностью проигнорирован геймерами. Поэтому не имеет смысла готовить слишком много консолей, предназначенных для Японии.
Аналитики считают, что Microsoft не собирается прекращать производство Xbox даже после выхода Xbox 2. Стоит отметить, что компания пообещала поддерживать свою первую консоль до 2007 года. ■

«КОРСАРЫ III» УПЛЫВАЮТ ЗА ГОРИЗОНТ

Один из самых ожидаемых в России проектов откладывается на несколько месяцев.

В «СИ» № 7(184) мы уже писали, что релиз «Корсаров III», первоначально запланированный на март этого года, отложили на два месяца, дабы отшлифовать мультиплеер (всего будет четыре режима – классический Deathmatch, Team Deathmatch, «Захват Форта», «Конвой» – сопровождение VIP-корабля). Недавно нам стало известно, что, скорее всего, игра появится в продаже еще позже, поскольку «Акелла» приняла решение основательно доработать и одноплосовательскую часть. В планах компании не только оптимизация движка, но и изменение игровой механики: новые удары и комбо в ближнем бою, возможность захвата и постройки собственных колоний и так далее. В связи с этим просим расценивать нашу рецензию на «Корсаров III», опубликованную в седьмом номере, как обзор бета-версии проекта. В случае кардинальной трансформации геймплея обязуемся написать отдельную статью по финальной версии игры.

P.S.
В обзоре «Корсаров III» мы ошибочно указали в качестве издателя компанию «Акелла». На самом деле издает игру на территории России и стран СНГ фирма «1С». Приносим свои извинения «Акелле» и «1С».

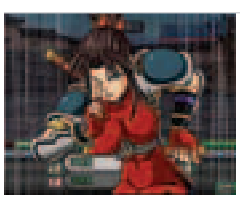
КОРОТКО

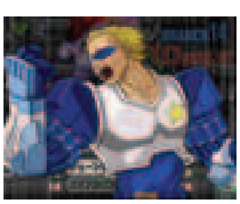
ИЗДАТЕЛЬСТВО FUTURE отказалось от попытки купить Highbury House. Дело в том, что в результате такой сделки Future получила бы контроль над 95% рынка игровой прессы в Англии, и ситуация попала в поле зрения антимонопольного комитета. Напомним, что Future издает Official PlayStation 2 UK, Edge и еще множество известных журналов. Highbury House – наш любимый Games TM.

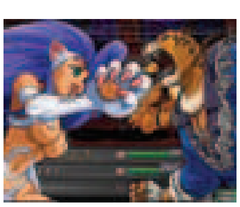
В АВСТРАЛИИ новый асоциальный боевик NARC был запрещен для продажи. Предыдущий проект, не прошедший цензуру в этой стране – Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude.

KONAMI ПООБЕЩАЛА выпустить фантастический боевик OZ (PS2) 30 июня. Речь идет о Японии, американская версия пока не анонсирована. Разрабатывают игру создатели ролевого сериала Suikoden.

SQUARE ENIX зарегистрировала торговую марку The World of Mana. Скорее всего, это название новой ролевой игры относительно популярной серии Seiken Densetsu.







НОВЫЕ ГЕРОИ NAMCO X CAPCOM

Кто сильнее – Taki из Soul Calibur или KOS-MOS из Xenosaga? Об этом мы скоро узнаем!

Совместный проект двух японских издательств обещает стать одной из самых лучших игр-кроссоверов в истории. Более двухсот популярных персонажей из совершенно разных вселенных встретятся в одной тактической RPG. Издательства постепенно раскрывают полный список героев. На днях нам сообщили, что в игре будут также следующие личности, относящиеся к Namco:

- Toby Broyad из Baraduke
- Hiromi Tengenji из Burning Force
- Tarusuke из Youkai Douchuuki
- Taira no Kagekiyo из Genpei Toumaden
- Klonoa из сериала Klonoa
- Ganz из сериала Klonoa
- Taki из сериала Soul Calibur
- King из сериала Tekken.

Компанию Capcom представляют не менее серьезные товарищи:

- Felicia из Darkstalkers
- Hideo Shimazu из Rival Schools
- Kyouko Minazuki из Rival School
- Rock Volnet из Rockman Dash
- Roll Caskett из Rockman Dash
- Captain Commando из, собственно, Captain Commando.

В промежутках между сражениями героям будет дозволено бродить по городам, покупать полезные вещи и общаться с NPC. Интересно, что некоторые виды предметов будут позаимствованы из оригинальных игр. В городах можно зарабатывать деньги, участвуя в разнообразных мини-играх. ■


ВАМ НУЖНА МНОГОЗАДАЧНОСТЬ
КОМТЕК
ОЛИМП
ЗЕВС
Ваш ПК может это обеспечить. Процессор Intel® Pentium® 4 с технологией HT, на базе которого работает ПК "КОМТЕК ОЛИМП ЗЕВС", способствует повышению производительности при одновременном выполнении двух задач.
КОМТЕК сеть компьютерных супермаркетов
www.komtek.ru
г. Иркутск, ул. Грязнова, 1 (3952) 258-338
г. Ангарск, ул. Горького, 16 (квартал 74, дом 6) (3951) 565-656
г. Братск, ул. Крупской, 35 (3953) 421-220
г. Улан-Удэ, ул. Ленина, 30а (3012) 210-010
г. Красноярск, пр-т Красноярский Рабочий, 120, ТЦ "Красноярье" (3912) 343-509
intel inside
pentium 4
Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.



Area 51 | Игра выйдет через месяц, у нас в редакции уже есть диск с этим замечательным FPS про инопланетян.



Monster Hunter | Capcom придумала очень верный способ продвижения игры. Демо-версия прилагается к PAL-версии Devil May Cry 3: DA.



Odama | Сия игра для GC произвела фурор на прошлогодней E3, но буквально за час до сдачи этого номера Nintendo сообщила, что она выйдет только на DS.

ДОЖДАЛИСЬ?

STAR WARS GALAXIES: EPISODE III – RAGE OF THE WOOKIEES

- **Платформа :** PC
- **Издатель:** LucasArts

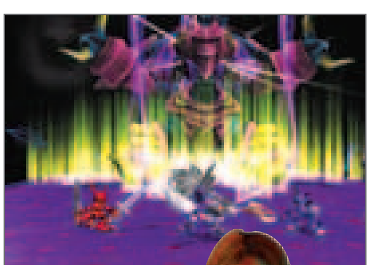
Дополнения к этой масштабной сетевой RPG выходят одно за другим. Новое приурочено к релизу фильма, где впервые покажут знаменитую планету Kashyyyk. Завсегдатаи Star Wars Galaxies смогут теперь посетить ее лично! ■



DIGIMON WORLD 4

- **Платформа :** PS2, GC, Xbox
- **Издатель:** Bandai

В новой игре сериала впервые представлена система боя в реальном времени. Да и вообще это первое пришествие Digimon World на платформы текущего поколения! Анимешники должны быть в восторге! ■





7 Sins Глядя на такую красотку, трудно удержаться и не согрешить.

Где скрины из Fantastic Four?

Несмотря на то что игра должна поступить в продажу уже совсем скоро, никаких скриншотов из нее прессе не представили. Хотя и так все ясно – обычная игра по лицензии.

PLAYSTATION 2

Дата	Игра	Издатель	Регион
25.04	* Area 51	Midway	США
29.04	* Kessen III	Koei	Европа
29.04	Spy vs. Spy	Global Star Software	Европа
05.05	* Star Wars: Episode III Revenge of the Sith	LucasArts	Европа
06.05	* Enthusia Professional Racing	Konami	Европа
06.05	Tenchu: Fatal Shadows	Sega	Европа
09.05	In The Groove	RedOctane	США
13.05	* Juiced	THQ	Европа
15.05	* Metal Slug 4 & 5	SNK	США
17.05	Outlaw Tennis	Global Star Software	США
20.05	* Area 51	Midway	Европа
20.05	Fairly Odd Parents Shadow Showdown	THQ	Европа
20.05	MotoGP4	SCEE	Европа
27.05	* Alien Hominid	Zoo Digital	Европа
27.05	Monster Hunter	Capcom	Европа
27.05	7 Sins	Digital Jesters	Европа
27.05	* BloodRayne 2	Majesco Games	Европа
29.05	Digimon World 4	Bandai	США
01.06	Psychonauts	Majesco Games	США
06.06	* Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	США
10.06	Yu Yu Hakusho Dark Tournament	Atari	Европа
10.06	* Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Европа
13.06	Batman Begins	EA Games	США
14.06	* FlatOut	Empire Interactive	США
15.06	* Juiced	THQ	США
24.06	* Destroy All Humans!	THQ	Европа
24.06	Madagascar	Activision	Европа
24.06	* Destroy All Humans!	THQ	США
27.06	Fantastic Four	Activision	США
1.07	Bomberman Hardball	Ubisoft	Европа
1.07	* Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	Европа
1.07	Yeti Sports Arctic Adventures	JoWooD	Европа
8.07	Saint Seiya, Knights of the Zodiac: The Sanctuary	Atari	Европа
10.07	* Tekken 5	Namco	Европа
15.07	Fantastic Four	Activision	Европа
01.09	Call of Cthulhu: Tainted Legacy	не объявлена	США
TBA	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
TBA	* Hitman: Blood Money	Eidos Interactive	Европа
TBA	Samurai Western	505 Game Street	Европа
TBA	SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo	Black Bean Games	Европа
TBA	* Worms 4: Mayhem	Codemasters	Европа
TBA	Conflict: Global Terror	SCi	Европа
TBA	* Hitman: Blood Money	Eidos Enteractive	Европа
TBA	* EyeToy: Kinetic	SCEE	Европа
TBA	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	Vivendi	Европа
TBA	The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа
TBA	* Kingdom Hearts II	SCEE	Европа
TBA	Batman Begins	Electronic Arts	Европа
TBA	* Battlefield: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
TBA	* Battlestations: Midway	SCi	Европа
TBA	Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder	Empire Interactive	Европа
TBA	Cold Winter	Vivendi	Европа
TBA	* Soul Calibur III	Namco	Европа
TBA	* Namco X Capcom	Namco	Европа

GAMECUBE

Дата	Игра	Издатель	Регион
09.05	* Donkey Konga 2: Hit Song Parade	Nintendo	США
20.05	Fairly Odd Parents: Shadow Showdown	THQ	Европа
23.05	Madagascar	Activision	США
29.05	Digimon World 4	Bandai	США
03.06	* Donkey Konga 2: Hit Song Parade	Nintendo	Европа
06.06	* Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	США
17.06	* Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Европа
24.06	Madagascar	Activision	Европа
24.06	* Killer7	Capcom	Европа
27.06	Fantastic Four	Activision	США
24.06	Batman Begins	Electronic Arts	Европа
1.07	* Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	Европа
12.07	* Harvest Moon: Another Wonderful Life	Natsume	США
15.07	Fantastic Four	Activision	Европа
15.07	* Killer 7	Capcom	Европа
TBA	Charlie and the Chocolate Factory		Европа
TBA	StarCraft: Ghost	Vivendi	Европа
TBA	Nintendo Puzzle Collection	Nintendo	Европа
TBA	Odama	Nintendo	Европа
TBA	* The Legend of Zelda	Nintendo	Европа
TBA	* Geist	Nintendo	Европа
TBA	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Vivendi	Европа
TBA	* The Movies	Activision	Европа
TBA	Odama	Nintendo	Европа
TBA	* Shadow the Hedgehog	Sega	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	Vivendi	Европа
TBA	* Advance Wars: Under Fire	Nintendo	Европа

XBOX

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.05	* Still Life	The Adventure Company	США
03.05	* Pariah	Groove Games	США
03.05	* Capcom Fighting Evolution	Capcom	США
03.05	* Forza Motorsport	Microsoft	США
05.05	* Star Wars: Episode III Revenge of the Sith	LucasArts	Европа
06.05	* Pariah	Groove Games	Европа
13.05	* Forza Motorsport	Microsoft	Европа
13.05	* Juiced	THQ	Европа
17.05	* Sid Meier's Pirates!	Atari	США
20.05	* Area 51	Midway	Европа
23.05	* Madagascar	Activision	США
27.05	* Alien Hominid	Zoo Digital	Европа
27.05	* Sid Meier's Pirates!	Atari	Европа
31.05	* King of Fighters: Maximum Impact	SNK Playmore	США
06.06	* Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	США
10.06	* Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	Европа
17.06	* Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Европа
21.06	* Conker: Live and Reloaded	Microsoft	США
24.06	* Capcom Fighting Jam	Capcom	Европа
24.06	* Conker: Live and Reloaded	Microsoft	Европа
24.06	* Destroy All Humans!	THQ	Европа
24.06	Madagascar	Activision	Европа
28.06	Cold War	DreamCatcher Interactive	США
01.07	* Darkwatch	Sammy Studios	США







Psychonauts | Картинка выглядит психоделично. Или, скорее, безумно. Игра оправдывает название, но много ли найдется у нее поклонников?

Pariah | Этот боевик выйдет не только на PC, но и на Xbox. Уважаемые консольщики, обратите внимание!

Meteos | Новый проект Тэцуи Мидзугути (Rez, Space Channel 5) на Nintendo DS получил высокие оценки в американской прессе.

Когда выйдет новая игра от Rare?

Kameo: Elements of Power разрабатывалась еще для GameCube, потом Rare была куплена Microsoft... Уже, казалось бы, давно пора выпустить игру в свет, но воз и ныне там.

01.07	* Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	Европа
15.07	Fantastic Four	Activision	Европа
01.11	* Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	США
TBA	* Advent Rising	Vivendi	Европа
TBA	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Европа
TBA	Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
TBA	* Prince of Persia 3	Ubisoft	Европа
TBA	The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа
TBA	* Battlestations: Midway	SCi	Европа
TBA	* Hitman: Blood Money	Eidos Interactive	Европа
TBA	* Worms 4: Mayhem	Codemasters	Европа
TBA	Super Monkey Ball Deluxe	Sega	Европа
TBA	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Vivendi	Европа

TBA	* Dungeon Siege II	Microsoft	Европа
TBA	* S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Европа
TBA	Southern Region	Deep Silver	Европа
TBA	* Max Payne 3	Rockstar	Европа
TBA	* Quake IV	Activision	Европа
TBA	* Spellforce 2	JoWooD	Европа
TBA	* The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	Европа
TBA	* Prince of Persia 3	Ubisoft	Европа
TBA	Crime Life: Gang Wars	Konami	Европа
TBA	* Kameo: Elements of Power	Microsoft	Европа
TBA	* Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Европа
TBA	* The Movies	Activision	Европа
TBA	The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа

PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
02.05	* BloodRayne 2	Majesco Games	США
02.05	* Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	США
05.05	* Star Wars Galaxies: Episode III Rage of the Wookiees	LucasArts	США
05.05	* Star Wars Galaxies: Episode III Rage of the Wookiees	LucasArts	Европа
06.05	Creature Conflict: The Clan Wars	Cenega	Европа
06.05	* Pariah	Groove Games	Европа
06.05	* The Bard's Tale	Ubisoft	Европа
06.05	Yeti Sports Arctic Adventures	JoWooD	Европа
10.05	* The Bard's Tale	InXile Entertainment	США
13.05	* Juiced	THQ	Европа
13.05	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Oxygen Interactive	Европа
20.05	* Boiling Point: Road to Hell	Atari	Европа
20.05	Fairly Odd Parents Shadow Showdown	THQ	Европа
20.05	* Space Rangers	1C	Европа
20.05	Universal Combat: A World Apart	DreamCatcher Interactive	Европа
24.05	Madagascar	Activision	США
27.05	Deep Sea Tycoon 2	GMX Media	Европа
27.05	* Singles 2: Triple Trouble	Deep Silver	Европа
27.05	* 7 Sins	Digital Jesters	Европа
28.05	Battle of Britain II: Wings of Victory	GMX Media	Европа
28.05	* Bet on Soldier	Digital Jesters	Европа
01.06	* Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	США
03.06	CustomPlay Golf	не объявлен	Европа
03.06	* Earth 2160	Deep Silver	Европа
07.06	* F.E.A.R.	VU Games	США
07.06	* Fahrenheit	VU Games	США
07.06	* Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	США
10.06	* Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	Европа
10.06	* Codename: Panzers – Phase 2	CDV UK	Европа
17.06	* Dragonshard	Atari	Европа
17.06	Beyond Blitzkrieg	GMX Media	Европа
17.06	X2 Gold	Deep Silver	Европа
24.06	Madagascar	Activision	Европа
24.06	* Xpand Rally	не объявлен	Европа
24.06	* RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!	Atari	Европа
01.07	* Battlefield 2	EA Games	Европа
TBA	* Chaos League: Sudden Death	Digital Jesters	Европа

GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Издатель	Регион
30.04	* Pokemon Emerald	Nintendo	Европа
01.05	* Boktai 2: Solar Boy Django	Konami	Европа
05.05	* Star Wars: Episode III Revenge of the Sith	Ubisoft	Европа
06.05	* Kingdom Hearts: Chain of Memories	Square Europe	Европа
19.05	Bomberman	Hudson	Япония
20.05	Fairly Odd Parents Shadow Showdown	The Adventure Company	Европа
23.05	* Fire Emblem: The Sacred Stones	Nintendo	США
03.06	* WarioWare Twisted!	Nintendo	Европа
10.06	* Megaman Battle Network 5	Capcom	Европа
13.06	Batman Begins	Electronic Arts	США
4.06	Disney's Magical Quest 3 Starring Mickey and Donald	Capcom	США
14.06	Dragon Ball GT: Transformation	Atari	США
17.06	Dragon Ball Adventure	Atari	Европа
19.05	Bura Bura Donkey	Nintendo	Япония
19.05	Fantastic Children	Bandai	Япония
24.06	Madagascar	Activision	Европа
24.06	* Mario Party Advance	Nintendo	США
24.06	Batman Begins	Electronic Arts	Европа
01.07	Bomberman	Ubisoft	Европа
15.07	Fantastic Four	Activision	Европа
24.07	* Mario Party Advance	Nintendo	Европа
TBA	Herbie Fully Loaded	Disney Interactive	Европа
TBA	Koala Brothers		Европа
TBA	Charlie and the Chocolate Factory	Take-Two	Европа
TBA	* Dynasty Warriors Advance	Koei	Европа
TBA	Tales of Phantasia	Namco	США
TBA	Pac-Man Pinball	Namco	США
TBA	Shaman King	Konami	Европа
TBA	* Banjo Pilot	THQ	Европа

NINTENDO DS

Дата	Игра	Издатель	Регион
04.05	* Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	Ubisoft	США
06.05	* Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	LucasArts	Европа
06.05	* Yoshi Touch & Go	Nintendo	Европа
10.05	* Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	США
19.05	Bomberman	Hudson	Япония
23.05	Madagascar	Activision	США

* Мы рекомендуем обратить на эту игру внимание.; TBA («To Be Announced») означает, что дата релиза не объявлена.

НА ГОРИЗОНТЕ

FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES

- **Платформа :** GBA
- **Издатель:** Nintendo

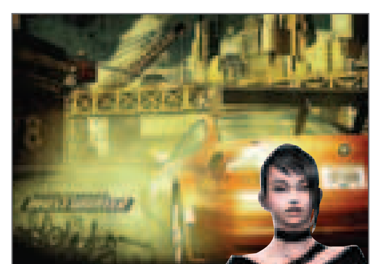
Продолжение чуть ли не лучшей тактической RPG на GBA ждет половина нашей редакции. Отличный дизайн персонажей, интересная система боя, продвинутый сюжет – все в FE хорошо!■



NEED FOR SPEED: MOST WANTED

- **Платформа :** PC, PS2, GC, Xbox, Xbox 2, PSP, DS, GBA
- **Издатель:** Electronic Arts

Каждый год EA дарит нам новую часть Need for Speed. Эта игра будет необычна тем, что в списке версий есть вариант для Xbox 2. Понятное дело, что именно он будет самым совершенным.

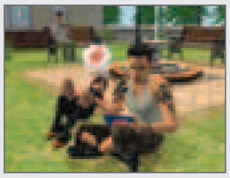
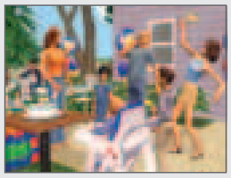




Tenchu: Fatal Shadows Девочки-ниндзя добрались до наших берегов. Об игре мы уже писали, добавим лишь, что Red Ninja: End of Honor куда хуже.

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 02.04 – 09.04

*	игра	издатель
1	The Sims 2: University	Electronic Arts

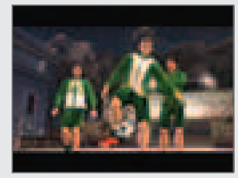



Описание:
Студенты, как известно, никогда не учатся. За редким исключением. Они обычно тусят до, после и вместо лекций. В новой игре от EA студенты – правильные.

*	игра	издатель
2	Championship Manager 5	Eidos
3	Football Manager 2005	Sega
4	Doom 3: Resurrection of Evil	Activision
5	The Sims 2	Electronic Arts
6	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft
7	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft
8	SWAT 4	VU Games
9	Half-Life 2	VU Games
10	Rome: Total War	Activision

PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 02.04 – 09.04

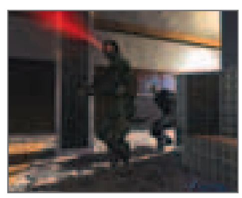
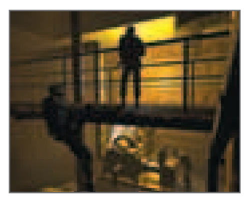
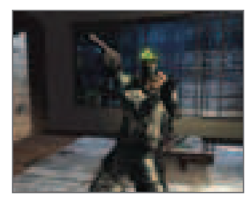
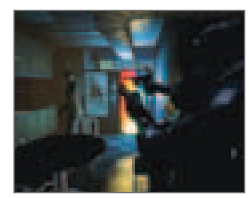
*	игра	издатель
1	FIFA Street	Electronic Arts

Описание:
Новый блокбастер от EA посвящен уличной разновидности футбола и потому несерьезен. Игра покорила сердца редакционных спортсменов, да и не только.

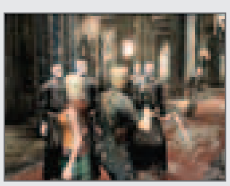
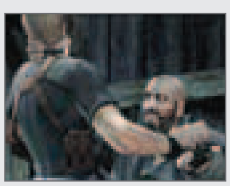
*	игра	издатель
2	Gran Turismo 4	SCEE
3	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft
4	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft
5	Timesplitters: Future Perfect	Electronic Arts
6	Devil May Cry 3: Dante's Awakening	Capcom
7	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami
8	The Punisher	THQ
9	Rugby 2005	Electronic Arts
10	Fight Night Round 2	Electronic Arts

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 02.04 – 09.04

*	игра	издатель
1	Resident Evil 4	Capcom

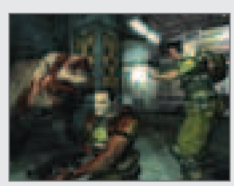
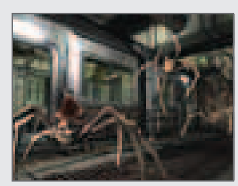



Описание:
Nintendo заключила в свое время исключительно выгодную сделку с Capcom, обеспечив эксклюзивность сериала Resident Evil для GameCube. Вот вам результат!

*	игра	издатель
2	Mario Party 6	Nintendo
3	FIFA Street	Electronic Arts
4	Baten Kaitos	Nintendo
5	Timesplitters: Future Perfect	Electronic Arts
6	Mario Power Tennis	Nintendo
7	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft
8	Viewtiful Joe 2	Capcom
9	The Incredibles	THQ
10	Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 02.04 – 09.04

*	игра	издатель
1	Doom 3	Activision

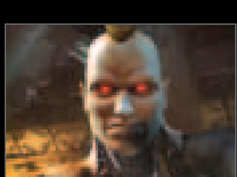
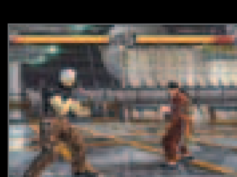



Описание:
Doom 3, великий и ужасный, вышел на консоли от Microsoft. В ближайших номерах «СИ» мы расскажем вам о своих впечатлениях о консольной версии хита.

*	игра	издатель
2	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft
3	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft
4	FIFA Street	Electronic Arts
5	Star Wars: Republic Commando	LucasArts
6	TimeSplitters: Future Perfect	Electronic Arts
7	The Punisher	THQ
8	Fight Night Round 2	Electronic Arts
9	Pro Evolution Soccer 4	Konami
10	Star Wars: Knights of the Old Republic 2	LucasArts

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (япония)

*	игра	издатель	
1	Tekken 5	Namco	PS2

Описание:
Игра уже давно вышла в США, но только на днях добралась до Японии. Европейцы начнут учить комбы и джаглы лишь в июле сего года. Если не закажут игру за океаном.

*	игра	издатель	
2	World Soccer Winning Eleven 8 Liveware Evolution	Konami	PS2
3	Touch! Kirby's Magical Paintbrush	Nintendo	DS
4	Wild Arms The 4th Detonator	SCE	PS2
5	Shining Force NEO	Sega	PS2
6	Memories Off After Rain Vol. 3	Kid	PS2
7	Shin Sangoku Musou 4	Koei	PS2
8	Rockman EXE 5 Team of Colonel	Capcom	GBA
9	Egg Monster Hero	Square Enix	DS
10	Bleach: Heat the Soul	SCEE	PSP

Комментарий: Shining Force NEO - очередная action/RPG в популярной вселенной. Хотим тактическую!

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PS2 30.03-14.04

*	игра	рейтинг
1	Gran Turismo 4	52
2	Devil May Cry 3: Dante's Awakening	30
3	Grand Theft Auto: San Andreas	28
4	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	22
5	Spider-Man 2	15
6	Ace Combat: Squadron Leader	14
7	Killzone (рус. субтитры)	13
8	Fight Night Round 2	13
9	Tekken 4	11
10	Need for Speed Underground 2	10

PC (BOX) 30.03-14.04

*	игра	рейтинг
1	Sims 2: University	66
2	Казаки II. Наполеоновские войны	32
3	Возвращение на Таинственный остров 2	19
4	Myst IV: Revelation	18
5	The Sims 2	17
6	The Sims 2 (DVD)	15
7	Каратель (The Punisher)	14
8	Half-Life 2	11
9	Half-Life 2 (DVD)	10
10	Need for Speed Underground 2	10

PC (JEWEL) 30.03-14.04

*	игра	рейтинг
1	Казаки II. Наполеоновские войны	65
2	Дом 2 vol.1	18
3	Человек-паук 2	16
4	Call of Duty: Второй фронт	13
5	Street Racing Syndicate	12
6	Бой с тенью	12
7	Lock on: Горячие скалы	11
8	Каратель (The Punisher)	11
9	Готика 2: Ночь ворона (DVD)	11
10	Rome: Total War	10

Информация: Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 30 марта по 14 апреля 2005 года.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ»

PS2 28.03-10.04

*	игра	рейтинг
1	Gran Turismo 4	69
2	Devil May Cry 3: Dante's Awakening	42
3	Killzone	22
4	Grand Theft Auto: San Andreas	20
5	Суперсемейка	20
6	TimeSplitters: Future Perfect	19
7	Burnout 3: Takedown	18
8	Shrek 2	18
9	Fight Night Round 2	17
10	Lord of the Rings: The Return of the King	17

Информация: Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 28 марта по 10 апреля 2005 года.

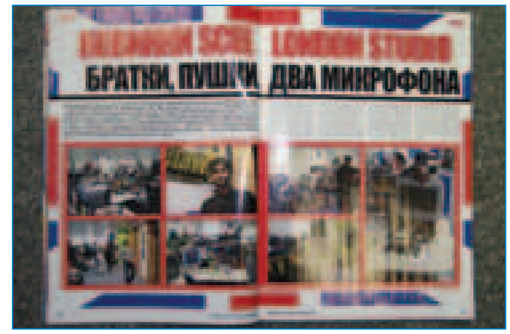


FLASH BACK

1 ГОД НАЗАД

09 (162) 2004





НА ОБЛОЖКЕ: Swashbucklers: Legacy of Drake

Очередная игра на пиратскую тему от «Акеллы» предназначалась в первую очередь для PlayStation 2. Именно поэтому «Страна Игр» уделила проекту много внимания и даже вынесла на обложку. Затем о нем несколько подзабыли, но на КРИ «Акелла» напомнила всем о своем детище. Скорее всего, и на E3 мы увидим эту вариацию на тему Devil May Cry с пиратами в главных ролях.

Год назад европейское отделение Sony пригласило наших журналистов на демонстрацию своих новых проектов, в первую очередь – новых Jak и Ratchet & Clank. А в конце апреля корреспондент «СИ» отправится на презентацию их сиквелов. Будем надеяться, что добрая традиция обязательных весенних вояжей в Лондон сохранится и впредь. И последнее: в слове команды засветилась наша читательница из США! ■

Кол-во страниц: **160**

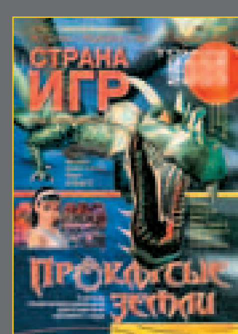
Тираж: **80 000**

Кол-во материалов: **62**

Бонусы: **1 DVD**, **2 постера**, **наклейка**

5 ЛЕТ НАЗАД

09 (66) 2000





НА ОБЛОЖКЕ: «Проклятые земли»

В мае 2000 года проводилась отмененная в последующие годы весенняя выставка Tokyo Game Show. Фотки красивых японок и восторженный рассказ Бориса Романова о новых видеоиграх ожидали геймеров в этом номере. Интервью с Томонобу Итагаки (по поводу Dead or Alive 2) и группой разработчиков Tekken Tag Tournament – лишь малая часть эксклюзивов, подготовленных Борисом Романовым и Сергеем Амирджановым. Это была первая (!) поездка наших корреспондентов в Страну восходящего солнца. Помимо всего прочего, они привезли в редакцию одну из первых в России консолей PlayStation 2. Сейчас мы редко-редко включаем ее, ведь на ней идут только японские версии. А вот в гости к разработчикам из Страны восходящего солнца ездим постоянно. В сентябре, как всегда, на TGS, а далее – по студиям. ■

Кол-во страниц: **96**

Тираж: **50 000**

Кол-во материалов: **32**

Бонусы: **1 CD**, **1 постер**

3 ГОДА НАЗАД

09 (114) 2002





НА ОБЛОЖКЕ: Counter-Strike: Condition Zero

В то время о КРИ можно было только мечтать, но вот Games Developers Conference в США, разумеется, уже существовала. Подробный отчет о мероприятии с фотографиями знаменитостей красовался в «СИ». На Е3 игр, конечно, не в пример больше, но зато там сложнее поймать всех именитых разработчиков и заставить сказать пару слов для нашего журнала. Отдельный материал был посвящен студии Lionhead и ее загадочной игре под названием Project Ego. Скетчи и первая информация о ней, естественно, имеют мало отношения к результату – Fable на Xbox. Пути разработчиков неисповедимы.
И обложка: «Блицкриг» и прочие игры по мотивам Второй мировой – это сила! Впрочем, арт был позаимствован из знаменитой «Кантры», хотя речь в игре идет совсем не о сражениях с фашистами. .■

Кол-во страниц: **120**
Тираж: **55 000**
Кол-во материалов: **53**
Бонусы: **1 CD**, **2 постера**

7 ЛЕТ НАЗАД

05 (24) 1998





НА ОБЛОЖКЕ: Battlezone

Уже тогда мы стали выделять жанр виртуальных драк среди прочих. Специально для майского номера мы сделали материал «Файтинги '98», где представили геймерам Dead or Alive, Tekken 3, Bushido Blade 2 и рассказали о других готовящихся к релизу проектах. В дальнейшем «СИ» еще несколько раз предлагала читателям похожие выпуски под названием «Железный кулак». Подобного внимания удостаивался еще разве что жанр японских RPG. В этот же номер попала рецензия на StarCraft. Мы поставили игре 8 баллов и вынесли вердикт: «Клон. Но самый лучший, который когда-либо был!». Не удивляйтесь – время тогда такое было, клоническое. По несколько RTS в месяц выходило. Именно поэтому Дмитрий «Академик» Эстрин не сразу понял, что же за игра досталась геймерам. ■

Кол-во страниц: **208**
Тираж: **75 000**
Кол-во материалов: **82**
Бонусы: **1 CD**

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/strategy
ИЗДАТЕЛЬ:	Koei
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Koei
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.koei.co.uk

КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Хороший баланс между классами солдат, огромное количество нововведений в геймплее, отличный сюжет.

Минусы:
Не самая лучшая графика, временами «тупящий» AI, занудный менеджмент экипировки, относительно небольшое число юнитов на поле боя.

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»



КРАСАВЦЫ-САМУРАИ, ВРОДЕ МОЛОДОГО НОБУНАГИ, ДОЛЖНЫ ОСОБЕННО ПОНРАВИТЬСЯ ЛЮБИТЕЛЯМ ДРЕВНЕЯПОНСКОЙ ИСТОРИИ.

Несчастный Нобунага, что из клана Ода, наверняка натер себе плечи от переворачивания в гробу по несколько раз за год. Сколько раз игро- и киноделы выставляли его героем или негодяем, защитником обиженных и темным властелином, заключившим договор с демонами, нежным возлюбленным и коварным интриганом... Неизменный персонаж всех историй о веке гражданских войн, раздирающих Японию, он стал для жителей Страны восходящего солнца примерно тем же, что для нас Иван Грозный или даже Кащей Бессмертный. В Kessen III нам покажут становление Нобунаги как личности, проведут по линии его жизни аккурат до трагического финала, которого он – а как же иначе? – не может избежать. Но даже зная наперед – хотя бы из вещих снов героя – о том, как и где закончится игра, мы можем спокойно наслаждаться историей, восторженно взирая на средневековые «гранатометы», зрелищные поединки на выкованных искусными мастерами мечах и поцелуи украдкой под сенью деревьев гинкго.

kessen III

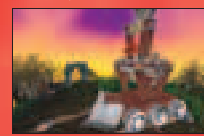
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **8.0**

Наше резюме:
Лучшая игра жанра на PlayStation 2. Чем-то похожа на Pikmin, но зато «про войну». Мешают традиционные для Koei проблемы с графикой.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Goblin Commander: Unleash the Horde

НА УРОВНЕ



Kessen II

Автор:
Яна Сугак
kairai@pisem.net

Творческая поддержка:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

НОБУНАГУ ЧАСТО ИЗОБРАЖАЮТ ЭДАКИМ ТЕМНЫМ ВЛАСТЕЛИНОМ.



ДАЖЕ ПРОЙДЯ ИГРУ ДО КОНЦА, ВЫ МОЖЕТЕ НЕ УВИДЕТЬ НЕКОТОРЫХ ГЕРОЕВ. И ВСЕ ОНИ – РЕАЛЬНО СУЩЕСТВОВАВШИЕ ИСТОРИЧЕСКИЕ ПЕРСОНАЖИ. ПЕРЕД ВАМИ ХИДЕЕСИ ХАСИБА







Ныне мы знаем Koei больше по сериалу Dynasty Warriors, но именно Kessen, одна из первых игр для PlayStation 2, вознесла издательство на вершину славы. История Японии и Китая всегда была коньком его разработчиков, но лишь эта зрелищная стратегия в реальном времени полюбилась обычным геймерам, не желающих разбираться с тонкостями Romance of the Three Kingdoms и глазеть на устаревшую графику Uncharted Waters или P.T.O. Честно говоря, самый первый Kessen не был столь уж идеален, но игра появилась в нужном месте в нужное время, дав заодно старт и обновленным Dynasty Warriors, и мини-сериалу Dynasty Tactics. Из искры возгорелось пламя, поворот одной-единственной шестеренки заставил заработать сложную, несуразную машину по производству однотипных, но весьма привлекательных игр.

Хорошо представляя себе политику Koei, я отнюдь не ожидала увидеть в Kessen III много важных нововведений по сравнению с Kessen II. Заменят китайцев на японцев – и ладно.. Но меня подстерегал сюрприз. В рецензии на Dynasty Warriors 4: Empires я уже упоминала: для Koei геймплей ее игр – набор кубиков, из которого можно выстраивать разные интересные комбинации, получая каждый раз нечто новое и интересное. В Kessen III сошлись воедино Dynasty Warriors 4: Empires





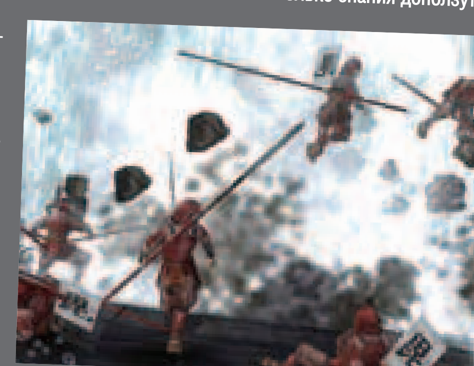
ЖЕНА НОБУНАГИ ТОЖЕ МОЖЕТ УЧАСТВОВАТЬ В БИТВАХ.

Лечение

В Kessen II лечить своих солдат было попросту некогда. Сражение началось – все, остается только следить за тем, чтобы потерь было поменьше. В Kessen III вполне нормальна ситуация, когда после очередной мелкой стычки офицеры применяют для своих отрядов магию Heal, а потом стоят и ждут несколько минут. На поле боя щедро разбросаны предметы Restore Troops – эдакие аптечки. Именно поэтому местами получается форменный beat'em up, а не стратегия. Побил врага – взял аптечку – и ты снова свежий и довольный.

Немного о магии

Kessen II встречал заставкой, где сурового вида китайские герои проносились по полю боя аки смерч, оставляя на своем пути лишь трупы солдат, не успевших понять, что же их убило. Возникающие из ниоткуда обломки скал падали на врагов, огненные шары сжигали их дотла. Геймер включал игру и в скором времени все это богатство было ему доступно. В Kessen III нет великих магов и кудесников вроде товарища по имени Zhuge Liang, поначалу ваши офицеры не умеют делать ровным счетом ни-че-го. Лишь экипированные свитки позволяют им зачитывать заклинания (по одному на брата) «с листа», попутно заучивая их. Как только знания доползут с нулевого уровня до первого, свиток можно убрать – герой помнит все наизусть, – а затем взять новый. Проблема в том, что поначалу доступна лишь магия, незначительно меняющая характеристики отрядов, – у своих атаку усилить, у врагов – защиту ослабить. В таком духе. Лишь часов десять спустя вы получите первые заклинания, убивающие солдат противника, а еще через пять – действительно мощные магические приемы, требующие больших расходов специальной энергии..



и Kessen II, совсем как я хотела. Сюжет игры органично дополняет Samurai Warriors с той разницей, что вместо рваного сценария, где действие перескакивает с одного важного события на другое без видимой связности, мы получили цельную историю, больше подходящую для RPG, нежели стратегии. Сменился масштаб битв, причем по полной программе. Раньше ведь геймер управлял целыми армиями, состоящими из отдельных подразделений. А это десятки тысяч солдат. Под миллион, если собрать всех вместе. К каждому могли быть приписаны офицеры, обладающие грозным видом, могучим боевым конем и поражающими воображение спецприемами. Офицерами можно было управлять напрямую, лично участвуя в сражении наравне с сотнями фигурок (каждая символизирует десяток, а то сотню людей) управляемых AI воинов. Но все же основное действо разворачивалось на уровне армий, и успех каждой стычки зависел от того, в каком построении и с какой стороны тот или иной юнит напал на другой. Противоборствующие стороны не сильно различались по числу солдат, и всего лишь эффективного использования возможностей каждого отряда бы-



МЕЖДУ ОТРЯДАМИ МОЖНО БЫСТРО ПЕРЕКЛЮЧАТЬСЯ – СМОТРИТЕ НА МЕНЮ СЛЕВА.

НАБОР ОРУЖИЯ И ЭКИПИРОВКИ У ГЕРОЕВ ВПЕЧАТЛЯЕТ. ПРИЧЕМ ИЗМЕНЕНИЯ ОТОБРАЖАЮТСЯ В СЮЖЕТНЫХ РОЛИКАХ.









В РЕЖИМЕ RAMPAGE ИГРА СИЛЬНО ПОХОЖА НА SAMURAI WARRIORS.

Режим Rampage

В Kessen II вы могли в любой момент переключиться на одного из офицеров и лично принять участие в сражении, но и в Kessen 3 есть похожая возможность. Выйдя в меню способностей персонажа и пролистав их, можно обнаружить пункт Rampage. Выбрав его, остается определиться с вражеским юнитом, куда офицер отправится погулять. Затем время в основном режиме замирает, а герой попадает на ограниченный барьером отрезок местности, где бегает много солдат врага и немного своих. Первых следует бить, вторых – не замечать. Система боя похожа на Dynasty Warriors, имеется суперприем Kessen Attack, позволяющий быстро и безболезненно перебить кучу врагов. Задача геймера – уложить в могилу много простых солдат за короткое время, а заодно собрать ценные предметы. Вернувшись в основной режим, вы обнаружите, что юнит врага потерял сотню-другую солдат, а ваш, наоборот, получил подкрепление.

ло достаточно для победы.

Kessen III начинается, как заправский боевик. Нобунага во главе отряда конников скачет в расположение бандитов, похитивших дочку соседнего дайме (феодальный правитель). Одного лишь отряда, где пара тысяч воинов символизируется двумя десятками одноликих фигурок (вместо сотен в Kessen II). Движением левого аналогового джойстика вы напрямую контролируете направление его следования, а кнопка «крестик» заставляет подчиненных остановиться и синхронно атаковать. Четыре нажатия – четыре удара копьями – четыре дырки в солдатах противника. Зажимаете «треугольник» и отпускаете его через несколько секунд – отряд выполняет специальную атаку. Красиво! Тут-то мы и понимаем: в Kessen III офицер и его солдаты едины, по сути мы имеем дело с одним «коллективным существом» – вот он, настоящий герой новой игры. Он несется по изобретательно смоделированному куску местности с пригодными для перехода вброд реками, непролазной чащей лесов, перегораживающими дорогу деревянными укреплениями и попадающимися то тут, то там отрядами врагов. Среди них есть «обычные враги» – с небольшой численностью личного состава и безымянными офицерами – и «уникальные» – примерно аналогичные вам по силам юниты, во главе которых стоит известный или не очень исторический персонаж. Цели миссии могут разниться, но их прохождение обычно выглядит так: предварительно расставленные на карте юниты пробиваются к месту расположения главного врага, по пути рассеивая мелкие заслоны. Время от времени попадаются серьезные противники, часто – в группах по двое, по трое. Наконец, добравшиеся до цели потрепанные

Исторический экскурс

Нобунага Ода родился в 1534 году в семье помощника военного правителя провинции Овари. Она, как и вся Япония к тому времени, была раздроблена между совсем мелкими кланами. Ее удобное расположение, хорошие дороги привлекали внимание могущественных соседей. Нобунага не только сумел сокрушить противников, угрожавших ему с востока и севера, но и жестоко расправился с дальними и ближайшими родственниками. В ходе этой борьбы судьба свела его с Хидэеси Тоетоми и Иэясу Токугавой. Оба стали надежными союзниками Нобунаги и в игре, и в жизни. Япония обязана ему не только объединением после долгой смуты, но и нововведениями в военном деле. Например, Нобунага первым вооружил мушкетами свои отряды – в игре это происходит после присоединения к нему Акети Мицухиде, который в будущем предаст своего сюзерена. Напомню, что Саманоске Акети, герой сериала Onimusha, является его близким родственником.
После смерти Нобунаги Япония была поделена между с Хидэеси Тоетоми и Иэясу Токугавой. Первый занялся покорением островов Сикоку и Кюсю, а затем попытался вторгнуться в Корею, второй же сосредоточился на развитии доставшихся ему пяти провинций. Иэясу Токугава стал прототипом Торанаги из романа Джеймса Клейвела «Сегун», по мотивам которого был затем снят одноименный телефильм. В 1600 году наследники Нобунаги встретились на поле брани у деревни Сэкигахара, Токугава одержал победу и в 1603 году получил титул сегуна. Его семья оставалась у власти до самой Реставрации Мэйдзи... Впрочем, это уже совсем другая история.





КАЦУЭ СИБАТА – ОДИН ИЗ МЕЛКИХ ФЕОДАЛОВ ПРОВИНЦИИ ОВАРИ. ОН ОКАЗАЛСЯ В ЧИСЛЕ ПЕРВЫХ СПОДВИЖНИКОВ НОБУНАГИ.

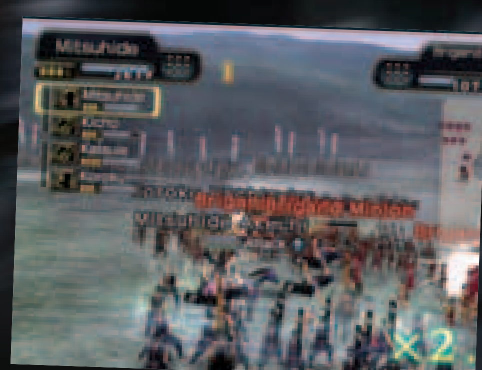




ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА СФЕРУ В СЛЕВА ОТ ГЕРОЯ. ОНА ДАЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ПРОВЕСТИ KESSEN ATTACK – МОЩНЫЙ СУПЕРПРИЕМ!

Исследование карт

Пройти Kessen III один раз и собрать все бонусы попросту невозможно. Почему? Дело в том, что игра оценивает каждую миссию по ряду параметров (затраченное время, потери обеих сторон и так далее), и в зависимости от финальной оценки вы можете получить уникальные или не очень призы. С другой стороны, на всех картах имеются закоулки, где лежит что-то интересное. Это может быть и банальный бонус Restore Troops (оживление большей части солдат в юните), и более серьезный вроде получения доступа к новому классу солдат. Могут встретиться и полусекретные отряды врагов, после победы над которыми к вам присоединяется новый офицер. Исследование карты, однако, сильно портит характеристику «время прохождения», из-за чего высокой оценки добиться бывает сложновато. Хорошо этот или плохо – вопрос открытый.





отряды вступают в бой с отборными силами лидера вражеского воинства. Если и здесь повезет – миссия выиграна.
Баланс между тактикой (а если совсем откровенно – экшном) и стратегией сдвигается постепенно, по ходу прохождения игры. В самом деле, когда юнитов всего два-три, из которых один – стрелки, можно себе позволить непосредственно тыкать по кнопкам, избивая врагов. Управлять девятью так не получится – приходится оперативно раздавать задания разным группировкам, отдавая бои на откуп AI офицерам. Постепенно раскрывается и потенциал системы боя. Ведь юниты в Kessen III объединяются в группы, где есть ведущий отряд, а есть один или два ведомых. Манипулируя несколькими такими сверх-юнитами, можно эффективно окружать противника, отступать, заманивая в ловушку или же организовать неприступную круговую оборону. Перескочив на управление головным отрядом, вы не только можете непосредственно атаковать или же защищаться «своими» солдатами, но и отдавать команды отрядам поддержки. Если речь идет о лучниках или стрелках, то нажатие R2 в нужный момент вызывает мощный залп. Конники из группы поддержки любят выполнять обходной маневр, и, как только окажутся в правильной точке, просят у вас разрешения нанести сокрушительный удар. Иногда (например, в узком проходе) головному отряду удобнее уйти в глухую оборону (L1 зажата). Пока враг безуспешно пытается атаковать или же пойти в обход, стрелки безнаказанно расстреливают его. На открытой местности противник может пустить конницу в обход, чтобы зайти в тыл. В таких случаях вторая группировка войск должна стоять чуть поодаль, готовая прийти на помощь

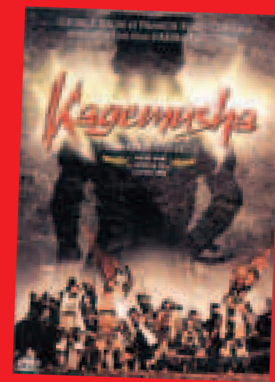


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие дизайнер серии Jagged Alliance Шон Линг
БРИГАДА Е5
Новый Альянс
WWW.E5BRIGADE.RU
Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей>>
Более 30 уровней: городские кварталы, открытая местность, военные базы>>
Оригинальная система организации действий, режим "Умной паузы">>
Более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие>>
Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию>>
1С
APEIRON



БЕЗ «МАЛЕНЬКОЙ» КАВАЙНОЙ ДЕВОЧКИ РЕНТЯН ЯПОНСКАЯ ИГРА ОБОЙТИСЬ НЕ МОЖЕТ.

Фильмотека



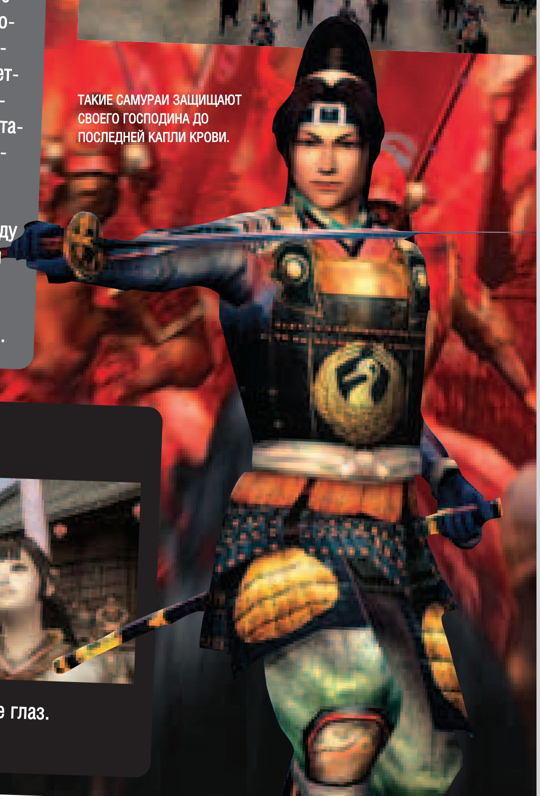
Неудивительно, что в Японии было снято множество фильмов, посвященных эпохе Sengoku, то есть «воюющих земель». Например, «Тень воина» (1980) Акиры Куросавы посвящена событиям в стане дайме по имени Синген Такеда, одного из соперников Нобунаги; там можно увидеть многих героев Kessen 3 и Samurai Warriors. Даже знаменитые «Семь самураев» – и то описывают все то же смутное время. Собственно Нобунаге и его сподвижникам посвящены фильмы «Замок совы» (1999) и «Ниндзя сегуна» (1980). Рекомендую побродить по сайту http://www.cinemasia.ru, да попробовать вводить в поле «Поиск» разные интересные имена – Хаттори Хандзо или, скажем, Ранмару Мори.



Нелинейность прохождения

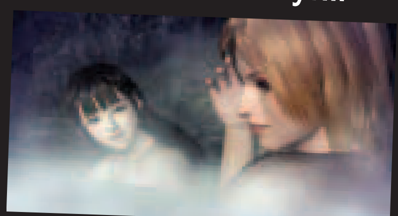
В Kessen II геймер двигался вперед и вперед, не имея особой альтернативы. Сиквел предоставил возможность «бродить» по карте местности, посещая свою базу (экипировка офицеров), магазин (покупка и продажа предметов) или же отправляясь выполнять миссии. Последние встречаются трех типов. На «мелкие внесюжетные разборки» (например, разгром отрада бандитов) ходить можно сколько угодно раз – они придуманы для прокачивания слабых офицеров; кроме того, это неплохая возможность подтянуть здоровье сильных (достаточно не взять их на битву). Битв среднего значения обычно предлагается на выбор несколько штук, повторно отправляться на уже выигранные нельзя. Иногда достаточно посетить две, а третья попросту «исчезает» (геймеру сообщают, что супостат умер от старости, совершил сэппуку или же был разгромлен третьей силой). И если именно в награду за эту битву можно было получить ценный меч или же нового офицера в команду, то можете рвать на себе волосы. Наконец, ключевые сражения всегда безальтернативны и обязательны.



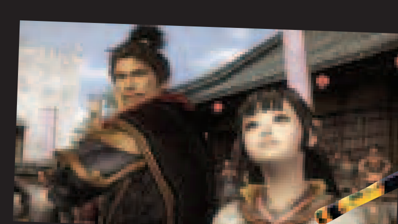


ТАКИЕ САМУРАИ ЗАЩИЩАЮТ СВОЕГО ГОСПОДИНА ДО ПОСЛЕДНЕЙ КАПЛИ КРОВИ.

Самураи тоже плачут...







Девочка Йосино влюблена в Нобунагу, она умеет разговорить любого и подсмотрит то, что совсем не было предназначено для ее глаз. И правильно! Пусть жена правителя и ее возлюбленный не расслабляются».

стрелкам, а если ее нет – разумно перехватить контроль любым конным отрядом и вручную отбить атаку. Если добавить, что на поле боя могут быть заграждения, мешающие вовремя подвести подкрепления, а также стационарные огневые точки, то получается, что умения хорошо управляться с одним-единственным отрядом маловато для победы.

Проблемы у игры, однако, тоже есть. Главная из них – AI юнитов. Предоставленные сами себе офицеры, как правило, выигрывают лобовые стычки с мелкими отрядами врага и держатся наравне с равными себе по силам (неудивительно, правда?). Но стоит только противнику зайти им в тыл, как весь боевой задор куда-то теряется. Лучники беспомощно гибнут под катанами самураев, конники стоят на месте (!), никак не используя свое преимущество в мобильности. Кажется, будто вражеские «болванчики» умнее своих, но это лишь иллюзия – на их стороне прописанные разработчиками скрипты; ведь все миссии тщательно продуманы, а действия геймера обычно достаточно предсказуемы.

Очень сильно раздражает менеджмент экипировки офицеров. Необходимость после каждой миссии пересывать инвентарь в поисках новых предметов, посещать магазин и делать покупки наполовину наугад – зачем все это? Персонажей развивать можно как угодно – за это спасибо – но я хотела бы видеть и вариант «все по умолчанию» с автоэкипировкой и прочими костылями для ленивых геймеров. Десять минут боя плюс десять минут в меню – неправильная арифметика. Припомнить разработчикам стоит сокращение в разы количества солдат на поле боя. Разнообразием оно не компенсируется – «клонические войны» остались «клоническими». И, все-таки, плюсы перевешивают. Kessen III – игра необычайно аддиктивная; усевшись раз, сложно оторваться, не добравшись до конца. Сюжетные ролики после каждой битвы, разнообразие миссий, оперативно обновляющийся набор оружия и классов солдат, – скучать попросту некогда. Рекомендую от чистого сердца! ■



Только один герой выйдет
на борьбу с колумбийской мафией.
Только один телефонный звонок
может изменить все.
Только один шутер имеет
право на жизнь.
XENUS
ТОЧКА КИПЕНИЯ
DEEP SHADOWS

Mortal Kombat:
Shaolin Monks

Страховидлы параллельного мира истосковались по горячей крови героев.



СЛЕДУЯ НЕГЛАСНОЙ ТРАДИЦИИ СЕРИИ, РАЗРАБОТЧИКИ ВНОВЬ ИЗМЕНИЛИ ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ. ТАКОГО РЕПТАЙЛА ВЫ ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛИ!



Автор:
Артем Шорохов
cg@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action
ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Paradox Development
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	5 сентября 2005
ОНЛАЙН:	

http://www.midway.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

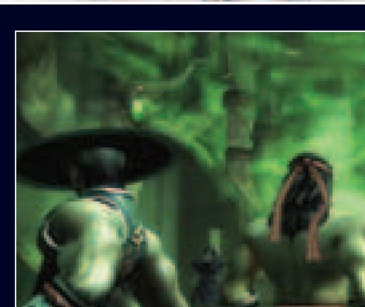
Неуверенный страх фанатов и причина скепсиса казуалов перед лицом Shaolin Monks кроются в неуспехе предыдущего спин-офф серии Mortal Kombat и хронически низком качестве МК-проектов от сторонних команд. Спешим вас успокоить, несмотря на то, что в графе «разработчик» значится «Paradox Development», многие интервью по-прежнему дает Эд Бун.

Это лишний раз подтверждает, что создание игры не сброшено полностью на стороннюю компанию (как это было с разработкой всех портативных МК и кошмарного MK: Special Forces), а контролируется «старшим братом» – MK Team, которая в то же самое время колдует над седьмой частью культового файтинга. Чтобы уже наверняка покончить с темным прошлым, руководство Midway назначило Буна креативным директором проекта Shaolin Monks, а вскоре после анонса были улажены и прочие «формальности»: теперь и Paradox влилась в стройные ряды внутренних студий Дэвида Цукера (напомним, что примерно так же и тогда же компанией были приобретены разработчики The Suffering и Area 51). Ну а рядом с таким событием уже и не выглядят крамольными речи президента Midway о том, что компания берет курс на производство одной МК-игры каждый год (sic). Впрочем, хватит о скучном, осмотрим саму игру. Первым делом важно осознать, что с точки зрения геймплея MK: Shaolin Monks не имеет никакого сходства ни с MK Mythologies: Sub-Zero, ни со Special Force. Скорее нам предлагают подзабытых, но до сих пор любимых «Черепашек-ниндзя» (конкретнее – Teenage Mutant Ninja Turtles 3 для NES) – в кровавом антураже, на новой технологической платформе и со всеми полагающимися за истекший срок наворотами. Плюс крошечный крен в adventure, плюс широко разрекламированная боевая система, плюс маниакальное желание сделать здорово-здорово. И, конечно, сохранить и преумножить знаменитую атмосферу мира Mortal Kombat. «Каждый аспект МК-бренда мы стремились продолжить, развить, углубить, – рассказывает Шон Химмерик, продюсер. – Мало нам экшн-ориентированных пазлов и контекстного использования Test Your Might, мы даже fatalities создали такими, чтобы их можно было проапгрейдить! Чего уж говорить о том, что в течение игры совершенствуются обычные спецприемы».


КОГДА РЕПТАЙЛ ПРИНИМАЕТСЯ РАЗБРЫЗГИВАТЬ КИСЛОТУ, ЛУЧШЕ ПОИСКАТЬ УКРЫТИЕ.



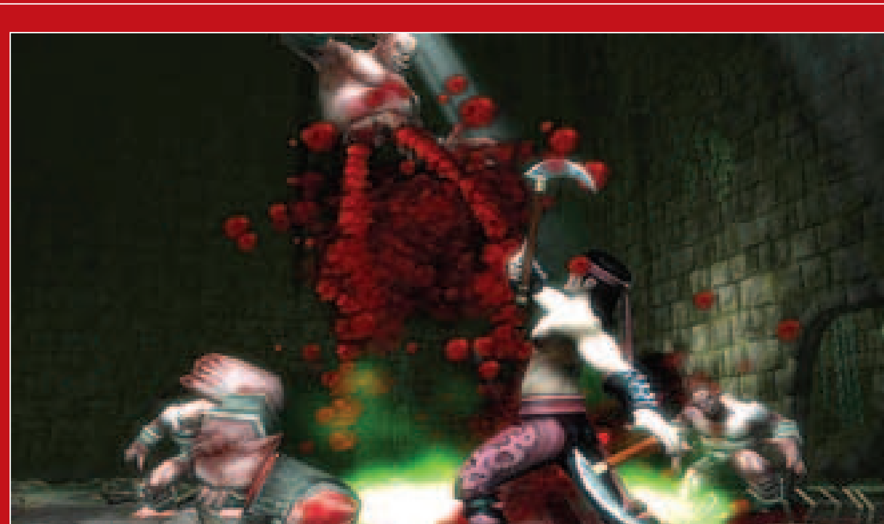




За считанные секунды на тот свет можно отправить целый кружок «Умелые руки».

ИСКУССТВО УБИВАТЬ

Впервые за всю историю Mortal Kombat смертельный прием можно применить всегда, везде и на каком угодно враге. Конечно, есть разные условия, вроде накопления достаточного количества сил и тд., но факт остается фактом: жестоко и эффектно расправиться можно с любым. Но просто базовое fatality – это лишь первая ступень. Второй шаг – это... multality! Если вам достанет доблести разучить и выполнить такой прием, с бренным миром простится не один злодей, а небольшой коллектив единомышленников. И этого мало? Поднимаемся на последнюю ступень – Brutality. Персонаж впадает в амок, каждый его удар становится смертельным. Бац! – улетела чья-то голова. Кийя!! – ха-ха, у тебя дырка в животе! За считанные секунды на тот свет можно отправить целый кружок «Умелые руки». Прибавьте несколько видов холодного оружия, с которым головы рубятся не хуже, да обещанные совместные co-op fatality, и получите неплохой анатомический театр военных действий. Берите попкорн, устраивайтесь поудобнее. Widescreen и Progressive Scan прилагаются.




ДЛЯ НАШЕГО УДОВОЛЬСТВИЯ БЫЛА ИЗГОТОВЛЕНА СПЕЦИАЛЬНАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ, ПОЗВОЛЯЮЩАЯ КРОМСАТЬ ВРАГОВ КАК ДУШЕ УГОДНО. ПО ДЕСЯТКУ FATALITY НА БРАТА ВАМ ХВАТИТ?


РАЗРАБОТЧИКИ ВЗАХЛЕБ РАССКАЗЫВАЮТ ЖУРНАЛИСТАМ О ВСТУПИТЕЛЬНОМ ВИДЕОРОЛИКЕ, НО ДЕМОНСТРИРУЮТ ТОЛЬКО РЕЖИССУРУ НА ДВИЖКЕ.


ДЕСЯТКИ ЗНАКОМЫХ ГЕРОЕВ ВСТРЕТЯТСЯ НА ВАШЕМ ПУТИ. КТО-ТО ПРИГОЛУБИТ И ПОМОЖЕТ, КТО-ТО ОБРУГАЕТ И ПОЛЕЗЕТ ДРАТЬСЯ.

НЕ ПРОСТО BEAT'EM UP

Основа, впрочем, все та же: двое героев (авторы настаивают, что именно при игре вдвоем MK: SM наиболее интересен) прокладывают свой путь по курганам врагов. На первый взгляд все обычно, но только на первый. В действительности же особый интерес вызывает боевая система, порой напоминающая настоящий файтинг, где продолжением каждого действия может служить целый ряд вариантов. Допустим, вы схватили противника (между прочим, есть возможность подобным захватом завершить едва ли не любое комбо) – это только начало! Теперь вы вольны таскать его перед собой, защищаясь от остальных, можете запустить им в толпу нападающих, нанизать на шипы, подкинуть вверх и добить зрелищным air-комбо или без затей швырнуть через бедро, поймав на болевое удержание. Ну а если приятель рядом и не занят, просто подержите, чтоб сильно не дергался, друзьям тоже нужна экспа. Не стесняйтесь, запрыгивайте кому-нибудь на шею, усаживайтесь поудобнее на корточки и опять выбирайте. Можно бесхитростно долбить кулаками по лысине или даже попробовать управлять своей «лошадкой», тычками понукая двигаться в нужном направлении. Надоело – и опять альтернатива: можно перекатиться по телу и пинком отправить скакуна на расстояние зрительной памяти, а можно, наоборот, впечатать его в землю и пришибить еще пяткой по загривку. Ну а если враг живуч – опять подбрасываем в воздух, делаем комбо, тут же перехватываем на бросок и швыряем вниз, где он, скорее всего, наконец-то испустит дух.
Мы видели много красивых кувырков, увертoк, промежуточных захватов и прочей акробатики – примерно так же красиво, как в Rise to Honour и столь же продуманно, как в Death by Degrees. И не забывайте, что при одинаковой модели управления, каждый персонаж обладает индивидуальными базовыми приемами и собственной системой специальных умений. Большинство исходных суперударов нам хорошо знакомы, но теперь, с мерным тиканьем очков опыта, их можно развивать, приобретая все новые и новые возможности. Уже весь Интернет обошел пример со смертоносной шляпой-охранницей, самостоятельно нападающей на врагов и


КАЖДОЕ СРАЖЕНИЕ С БОССОМ ПРЕВРАЩАЕТСЯ В ОЧЕРЕДНОЙ ПАЗЛ. ОДУРМАНЕННУЮ КИТАНУ ВЫ УБИВАТЬ НЕ ИМЕЕТЕ ПРАВА. ДА И ПЫТОЧНАЯ КЛЕТКА ЗДЕСЬ НЕСПРОСТА СТОИТ.





ОБЫЧНАЯ ШЛЯПА – ДРУГ ЧЕЛОВЕКА. А КАК СЛЕДУЕТ ПРОКАЧАННАЯ ШЛЯПА – ВРАГ ВСЕГО ЖИВОГО.

ЗНАКОМЫЕ ЛИЦА

Словно со старыми друзьями ждут по всему миру встречи со страховидлами из параллельного мира. Боссы. В главной роли – персонажи вселенной Mortal Kombat.
К режиссированию сражений с боссами в Paradox подошли более чем ответственно, подошли творчески. В Shaolin Monks это не столько хаотичное разрешение вопроса «чье кун-фу круче», сколько разросшиеся до самодостаточности экшн-пазлы, где победа зависит от правильного выполнения многочисленных условий, вашей ловкости и боевого мастерства. Почти всегда в битву вовлечены не только вы и ваш противник, но и вся окружающая среда. Посмотрите на наброски: сценарий одной-единственной битвы разложен на комикс из полусотни слайдов. Это уже не просто обмен зуботычинами, это adventure-fighting.



Чтобы справится с огромной змеей вам нужно обрушить колонны таким образом, чтобы обломки последовательно обездвижили туловище земноводной гадины, которая тоже в долгу не остается, в свою очередь пытаясь употребить вас на завтрак. Змея попалась проворная и уже вцепилась мертвой хваткой? Придется выдержать Test Your Might, чтобы разжать ее челюсти. Когда вы набегаетесь и разрушите все колонны, хвостатая противница погибнет под обвалом, а ее туловище образует кольцевое ограждение будущего ринга, на который наконец выйдет сам Рептайл...

послушно возвращающейся на исходную позицию по истечении определенного времени. Не забыты и командные атаки, и даже совместные fatality. Пока неизвестно, будет ли процесс пополнения арсенала приемов напоминать Devil May Cry, Death by Degrees или же нам готовят нечто совершенно новое.

ПЕРЕСЧИТАЙТЕ ПАЛЬЦЫ!

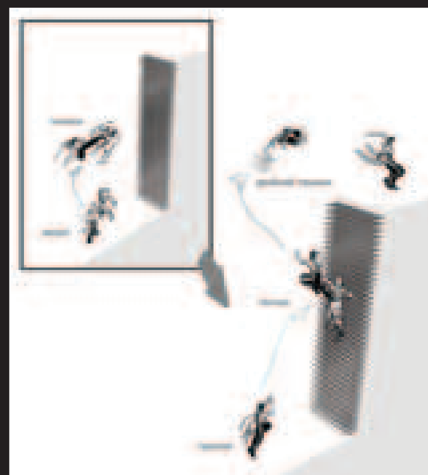
Создатели MK:SM так горды своей новаторской системой управления, их лица так лучатся счастьем при каждом упоминании о ней, что само собой напрашивающееся предположение об атакующей роли второй аналоговой рукояти (т.н. mapping attack) волей-неволей приходится отбросить. Эд Бун как-то обмолвился, что истоки multi-directional kombat system следует искать в аркадном динозавре Smash TV. Рискнем предположить, что правой рукоятке предстоит отвечать не за сами удары, а лишь за направление. Помните пример с танком, когда башня с дулом палит по врагам независимо от руля и педалей? Если предположение верно, экшн-функции автоматически уйдут на шифты, оставляя базовым кнопкам и крестовине вспомогательные роли, вроде установки одного из трех заявленных положений камеры (крупный, средний и общий план). Просто 3D-шутер какой-то! Но главная задача достигнута: удары перенацеливаются мгновенно, и даже в полном окружении у игрока всегда есть все шансы раздать всем сестрам по серьгам. В свое время Death by Degrees и отчасти Rise to Honour уже решили эту проблему, посмотрим, смогут ли «Шаолиньские монахи» сказать следующее слово в экшн-управлении.

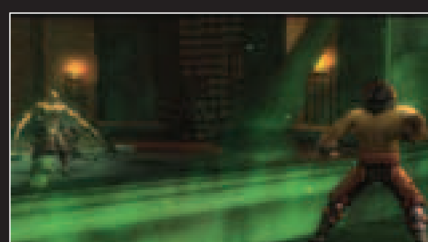
ТЫСЯЧА И ОДИН СПОСОБ

Уровни — одно из главных достоинств Shaolin Monks. Красивые, необычные, тщательно продуманные, они кропотливо развивают дизайнерские идеи MK2. Воссоздание атмосферы стало настоящей идеей-фикс всего проекта, недаром над ним трудятся целых два арт-директора (Стив Бе-



ШАНГ ЦУНГ, ГЕРОЙ БОЛЬШИНСТВА ИГР СЕРИИ МК СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ.







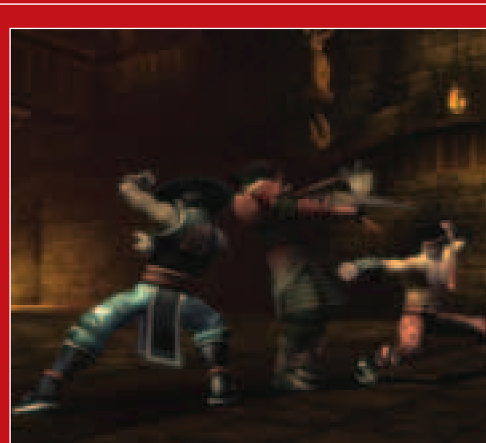
ран и Тони Госки даже перебрались в Лос-Анжелес) . «Эта игра – кладезь ностальгии, – не устает повторять Шон Химмерик, – если хоть какая-то мелочь нравилась вам в МК2, вы обязательно найдете ее здесь». И снова восклицает Бун: «Да они просто сумасшедшие! Раскапывают слухи и воплощают их в реальность!» Накормить деревья в живом лесу? Сразиться с обитателями Внешнего мира? Насадить противника на крюк? Разбить оковы Сони Блейд? Активировать портал и дать по кумполу монахам? Каждая арена второй части Mortal Kombat буквально окутана геймерскими фантазиями. Что ж, фантазии становятся интерактивными. Мы не просто бегаем по коридорам в поисках босса и выхода на следующий уровень, мы исследуем совершенной чужой мир. На счет «раз» из земли вылезают шипы, огораживая небольшую площадку для боя, а по углам шипит четверка гигантских змей. На счет «два» выкапываются зомби, простая победа над которыми ничего не дает: они все лезут и лезут. И пока земноводные не покушают как следует (а им, кстати, все равно, кого кушать, вас или ваших врагов), дальнейший путь заказан. Кирпичная кладка не выдержит удара запущенным в нее големом, а часть каменного свода упадет, если на потолочные шипы насадить несколько пудов вражеских мышц и сухожилий. Экшн-пазлы и интерактивность интерьеров – еще один повод для гордости разработчиков. Особо хочется упомянуть схватку на несущемся вниз агрегате, отдаленно смахивающем на люстру. Тот, кому достается особенно сильно, – с визгом улетает за пределы собственной жизни. Нечто подобное встречалось в классических «Черепашках-ниндзя», да только там под «люстрой» не было свистящих стальных лопастей, в долю секунды размалывающих неудачника на томатный сок и костную муку.

ПОЖИВЕМ – УВИДИМ

И несколько слов о графике и техническом исполнении. Представители разработчиков твердо уверены, что на момент выхода MK: Shaolin Monks будет достойно выглядеть на фоне лучших игр сходной концепции, а возможно – и превзойдет их. И если осенние скриншоты вызывали лишь снисходительную улыбку, свежие материалы выглядят куда более убедительно. До сентября еще достаточно много времени, большую часть которого Paradox обещает использовать для совершенствования визуального ряда игры. ■

ВДВОЕМ ВЕСЕЛЕЕ

MK: Shaolin Monks обещает стать первой cooperative-игрой для двух игроков, сделанной по стандартам современного (читаем «кинематографичного») singleplayer-проекта. Разработчики не скрывают, что целиком увидеть игру такой, какой они ее задумали, получится только в режиме двух игроков. Дополнительные пазлы, секретные уровни, даже новые стычки с боссами – все это только для двоих. Конечно, геймерам-одиночкам не стоит отчаиваться: базовый сценарий не пострадает, но перспектива увидеть не всех персонажей, испытать не все приемы и обследовать не все уровни – ужасна. Мы всячески этим геймерам сочувствуем и запасаемся гостевыми геймпадами, тем более что online-поддержка не планируется, а зарядить в толпу врагов грациозный совместный спешл с уникальной анимацией руки так и чешутся.






"В Нормандию я вел за собой солдат, обратно мы вернулись братьями".
Сержант Мэтт Бейкер, 101 десантный полк
BROTHERS IN ARMS
ROAD TO HILL 30
"Умный, интересный, достоверный, выверенный до каждого миллиметра".
Игромания №12 2004
UBISOFT
gearbox software
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 788 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука



Dragonshard

Первая на планете стратегическая игра не просто «с элементами RPG», а с отдельным почти-ролевым режимом и правилами D&D.

В РУССКОМ ПРОКАТЕ ФИЛЬМ DUNGEONS & DRAGONS НАЗЫВАЛСЯ «ДРАКОНЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ». ОДНО «НО»: НЕ ВСЕ ДРАКОНЫ ЖИВУТ В ПОДЗЕМЕЛЬЯХ. НЕКОТОРЫЕ НЕ ПОМЕЩАЮТСЯ.

PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GAMEBOY ADVANCE N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Liquid
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	июнь 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.atari.com/dragonshard

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



БЕХОЛДЕРЫ ТЕРРОРИЗИРОВАЛИ ВАШИХ ПЕРСОНАЖЕЙ В РОЛЕВЫХ ИГРАХ ПО D&D? ПРИШЛА ПОРА ВЗЯТЬ ИХ НЕ УМЕНИЕМ, НО ЧИСЛОМ.

Система Dungeons & Dragons сохранила популярность только среди фанатиков-ролевиков, готовых дни и ночи играть в классические «настолки». Геймеры как-то привыкли, что в компьютерных играх правила D&D находятся настолько глубоко «под капотом», что можно не знать об их существовании и прекрасно себя чувствовать. Во времена первого Baldur's Gate разработчики с жаром доказывали, что если нажать вот сюда, движок будет каждый раз «кидать кубики» и «сравнивать значение броска атаки с классом защиты в соответствии с инициативой задействованных в сражении существ». Разбираться в этом особенно не хотелось, поэтому горы D&D-статистики исчезали-исчезали и наконец окончательно исчезли из ролевых игр. Лицензия D&D тем временем все так же будоражит умы, сердца и поджелудочные железы издателей. Atari решила идти в народ огородами: Dragonshard – это система правил Dungeons & Dragons плюс геймплей, характерный для стратегий в реальном времени. Смешать, но не взбалтывать.

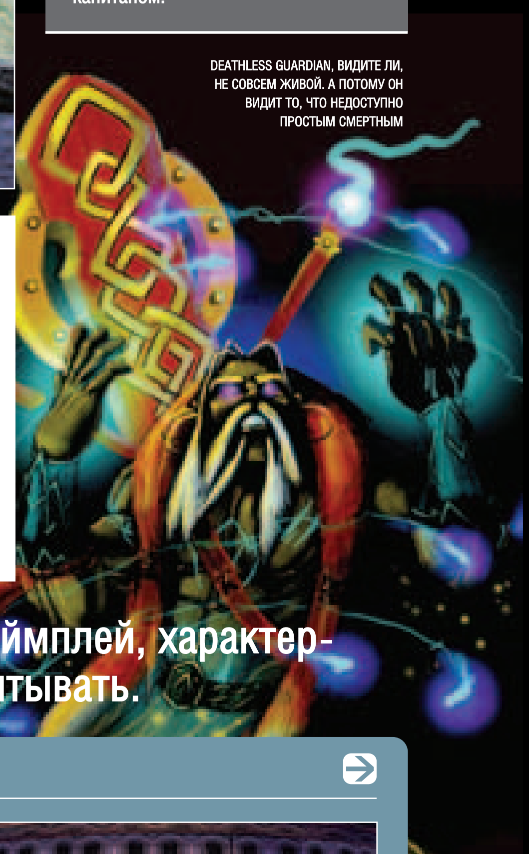
НОВЫЙ МИР

Сразу предупреждаем: Dragonshard – это стратегия с элементами ролевой игры, а не RPG с эле-

Dragonshard – это и система правил Dungeons & Dragons, и геймплей, характерный для стратегий в реальном времени. Смешать, но не взбалтывать.

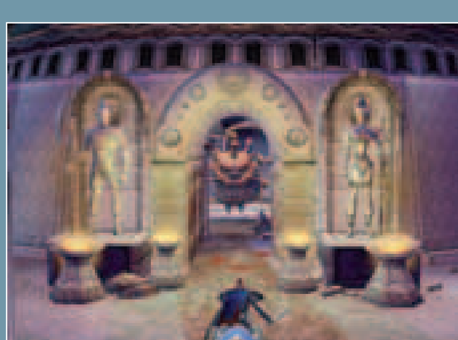
ПОДРОБНО О ЮНИТАХ

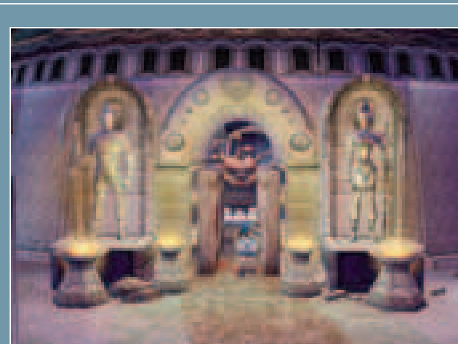
Солдаты бывают трех типов: герои (champions), капитаны (captains) и рядовые (grunts). Герои развиваются по всем правилам D&D, могут носить различную броню и брать в руки всяческое оружие; немаловажно и то, что они переходят из миссии в миссию, как персонажи D&D – из одного сценария в другой. Капитаны больше похожи на обычных RTS-юнитов, но они таки втиснуты в систему классов и уровней D&D. Капитаны начинают игру на первом уровне и могут быть прокачаны до шестого (эти уровни не совпадают с обычной D&D-классификацией). Ну а рядовые – солдафоны, которые ничего толком не умеют, но лезут в бой и повторяют действия за своим капитаном.

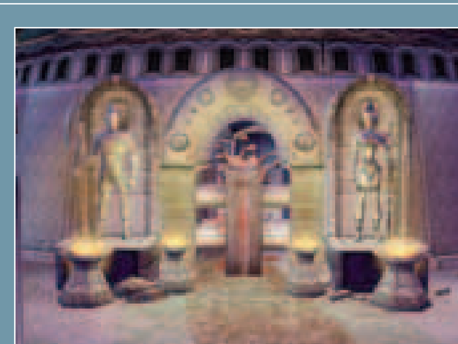


DEATHLESS GUARDIAN, ВИДИТЕ ЛИ, НЕ СОВСЕМ ЖИВОЙ. А ПОТОМУ ОН ВИДИТ ТО, ЧТО НЕДОСТУПНО ПРОСТЫМ СМЕРТНЫМ

ПРОЩАЙ, ПОДЗЕМЕЛЬЕ! ИЛИ ОЧЕНЬ ПЕЧАЛЬНАЯ ВРЕЗКА





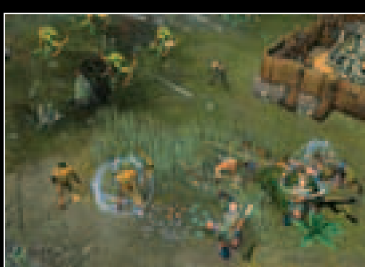




ПОКА ГЕРОИ ОТВЛЕКАЮТ ЧУДИЩ, ДВА СМЕТЛИВЫХ ПАРЕНЬКА В УГЛУ ТЫРЯТ ДАРМОВОЕ ЗОЛОТО.



ВОТ ТАКИМ ВИДЯТ МОНСТРА-ЖЕЛЕ АМЕРИКАНЦЫ. АКИРЫ ТОРИЯМЫ НА НИХ НЕТ, ВОТ ЧТО.



Каждый глаз бехолдера работает независимо от других и контролирует свой радиус обзора. Такого злобного монстра еще не делал никто.

ментами стратегии. Поединок орков с паладинами игра обсчитывает по правилам «третьей с половиной» редакции правил D&D, а действия разворачиваются в Эбероне (Eberron). Старенький мир «Забытых королевств» (Forgotten Realms), где происходило действие сотен книг и многих тысяч фэнтезийных приключений, наконец отправляется на покой. На смену ему пришел обновленный и осовремененный мир для фэнтези-приключений следующего поколения. Не вдаваясь в подробности истории и мифологии этой вселенной, скажем лишь, что Эберон – планета, окруженная поясом магических кристаллов. Время от времени кристаллы падают на землю и дают нашедшим неслыханное богатство и могущество. Прорабатывавшие историю и мифологию Эберона сценаристы признаются, что вдохновлялись не только каноническими трудами Толкиена, но и более современными произведениями: например, фильмами про Индиану Джонса. Эберон отличается от «Забытых королевств» прежде всего тем, что магия в нем – не удел избранных, а бесплатная рабочая сила. Представьте, например, подъемник, работающий от волшебных молний, – или возведенный магами небоскреб. Этого не могло быть и не было в канонических землях Forgotten Realms (где происходило действие Baldur's Gate и Neverwinter Nights), зато подобных паропанковских штучек будет вдосталь в Dragonshard и D&D Online. К новому миру прилагается новая мифология, история, флора и фауна – хотя самые популярные D&D-зверушки никуда не денутся. Интересны и свежие теории относительно происхождения видов. Так, новая история дроу не особо отличается от старой: они появились на свет, когда земля поглотила древний эльфийский мегаполис. Те, кто удержался на поверхности, остались обычными эльфами, а те, кого утащило в глубину, стали жить в пещерах и превратились в дроу.

НА ЗЕМЛЕ

Так вернемся же к Dragonshard, стратегической игре по правилам системы D&D. Казалось бы, зачем использовать ролевую систему для создания стратегической игры? Глупее может быть только шутер на основе «Монополии». Ан нет, не все так просто. Геймплей Dragonshard разделен на две обособленные части: «верхнюю» и «нижнюю». На земле вы строите город, нанимаете юнитов и ведете их в атаку, получаете квесты. Под землей ждут совсем другие пиро-

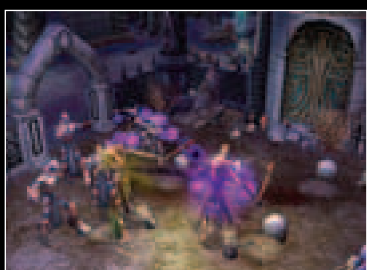
ПОБЕДА ДОСТАЕТСЯ В БОЮ

Разработчики хотят, чтобы именно сражения решали, кто выйдет победителем в матче. Девелоперы обещают, что быстрым «рашем» смять оборону врага ни за что не удастся: все города хорошо защищены и осадить базу не так-то просто. Обойти основные силы врага можно, но быстро разрушить постройки и сломать экономику противника невозможно. Скорее, штурм базы – это финальный аккорд в победном гимне вашей армии, последняя и решающая битва.











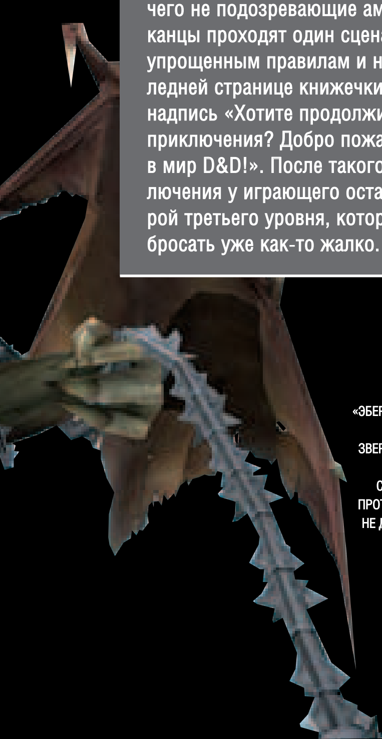
Самых сильных монстров видно издалека: они возвышаются над толпой атакующих людишек.

Идем в народ

Авторы правил D&D говорят, что люди часто заблуждаются: «Ух ты, D&D! Это ж старье какое-то. Неужели в нее до сих пор играют?». Поэтому они хотят осовременить систему правил, упростить ее и сделать доступной массовому потребителю. Все очень расстраиваются, что компания упустила момент, когда могла выбросить на рынок настольную игру, готовую потягаться с «Монополией». Ну да слезами горю не поможешь. Дизайнеры, менеджеры и маркетологи полны решимости научить широкие народные массы играть в D&D. Для этого был создан специальный «новичковый набор», по виду неотличимый от обыкновенной настольной игры. Диверсанты забросили коробки в магазины и выжидают. Теперь ничего не подозревающие американцы проходят один сценарий по упрощенным правилам и на последней странице книжечки видят надпись «Хотите продолжить приключения? Добро пожаловать в мир D&D!». После такого приключения у играющего остается герой третьего уровня, которого бросать уже как-то жалко.

ги и котята, обычным солдафонам туда путь заказан. Спуститься в подземелье могут только капитаны отрядов и герои, каждый из которых обладает всеми необходимыми D&D-умениями и характеристиками. Здесь и нужно пользоваться профессиональными навыками приключенцев: пускать вора выискивать ловушки, отправлять воина мочить орков, заставлять клирика исцелять раненых, а лучников и магов прятать в тыл: все, как в старых играх по правилам Dungeons & Dragons. Примечателен подход разработчиков к системе прокачки солдат. Партия, спустившаяся в катакомбы, получает положенный опыт за каждое убитое чудо-юдо, но как распределять заработанное, выбирает сам игрок. Вовсе не обязательно отдавать всю награду победителю монстра – можно подкормить тех, кто и не думал залезать в подземелье. Как видите, авторы не стесняются вольно трактовать правила третьей с половиной редакции, чтобы дать игроку больше стратегических рычагов.

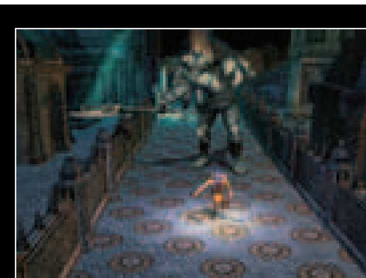
На очереди такие исключительно RTS-понятия, как «развесистое дерево технологий» и «постройка базы». Первое было вырвано с корнем; но сами разработчики не хотят пугать игроков отсутствием науки, поэтому говорят о «плоском технологическом древе». Так, в игре нет обычной для стратегий очереди на строительство: с самого начала доступны абсолютно

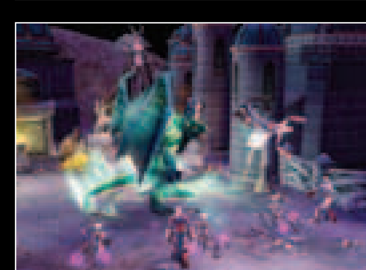


Набор чудищ в «Эбероне» не сильно отличается от зверинца «Забытых королевств». И самые любимые противники никуда не делись, и новых монстров в достатке.



Пропорции, как видите, игрушечные: рыцари в игре высотой с полцеркви.







ПОХОЖЕ НА ОБЫЧНУЮ D&D, НО КАКОЙ РАЗМАХ!



НЕ ДАЕТ ПОКОЯ ВОПРОС: МОГУТ ЛИ ЛЕТАЮЩИЕ ЮНИТЫ ЗАБИРАТЬСЯ В ПОДЗЕМЕЛЬЯ?



НЕ ПУТАЙТЕ ЛИЧЕЙ И НАЗГУЛОВ, ИНАЧЕ СЕРЬЕЗНЫЕ РОЛЕВИКИ НАКАЖУТ ВАС ВО ИМЯ ЛУНЫ!

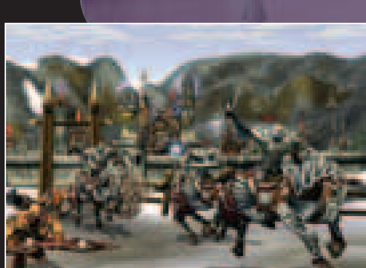
все здания и все типы юнитов. Апгрейды есть, но работают они на удивление необычно. На характеристики «производимых» юнитов влияет не то, какие у вас есть здания и технологии, а то, как вы расставляете строения внутри базы. Стоит возвести рядом бараки и магическую башню – и вы получите и воинов с врожденной защитой от колдовских атак, и более живучих магов. Два храма, построенные рядом, будут давать больший доход, чем те же два храма, стоящие в разных углах города. Таким образом, строительство базы превращается в отдельную «игру в игре» – разработчики без ума от изобретенной ими системы. По их мнению, такой подход куда менее надуман, чем привычные в современных играх апгрейды и билд-листы.

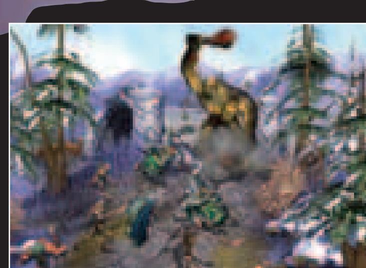
И ПОД ЗЕМЛЕЙ

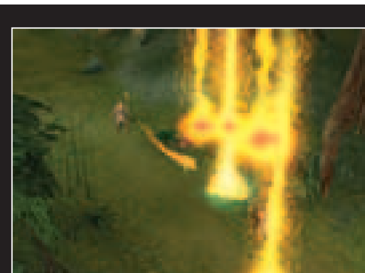
Здания производят юнитов, юниты идут на войну. Правила D&D вроде бы работают, но не особенно активно. В конце концов, разработчикам важнее сделать интересную стратегическую игру, а не точно воспроизвести все правила D&D. Задание в уровне может быть простым и недвусмысленным: например, уничтожить противников. Но чтобы выполнить его, придется сначала разобраться с парой квестов, получить опыт и шмотки, которые сделают вашу армию непобедимой. Вы подходите к подземелью, и юниты помельче прячутся за спины своих командиров, а те гордой поступью выходят навстречу судьбе. Под землей игра превращается в почти-каноническую RPG: появляются ловушки, которые в два счета могут угробить всю партию (особенно хороша «давилка» – две стены, которые сжимают проходящих между ними). Без вора в катакомбы можно не соваться: если не обезвреживать ловушки, далеко не уйдешь. Без воинов и магов, впрочем, тоже: обычных фэнтези-напастей в игре предостаточно. То статуи обратятся големами и нападут, то скелеты из гробниц повылазят, то бехолдер объявится. У последнего, кстати, каждый глаз работает независимо от других и контролирует свой радиус обзора – такого монстра еще не делал никто.

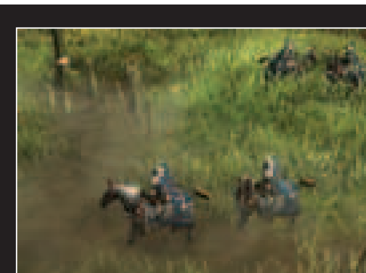
Как этот двухуровневый геймплей будет работать в многопользовательской игре, неясно совершенно. Armies of Exigo, а до нее Heroes of Might & Magic III, уже пытались добавить подземные баталии к наземным; в обоих случаях вышло не особо удачно. Авторы Dragonshard хотят, чтобы на земле и под землей игрока ждали два кардинально различающихся типа игрового процесса. Если в подземельях и будут войны, то только партия на партию, а не стенка на стенку; воры могут настраивать ловушки так, чтобы те вредили только вражеским юнитам, да и вообще хочется верить, что эти стычки будут напоминать шикарные тактические потасовки в духе Baldur's Gate 2 или Icewind Dale. Мечтать можно сколько угодно, а пауза, на которой можно было бы раздать приказы героям, в игре все равно не появится. В многопользовательских стратегических играх не бывает активной паузы.

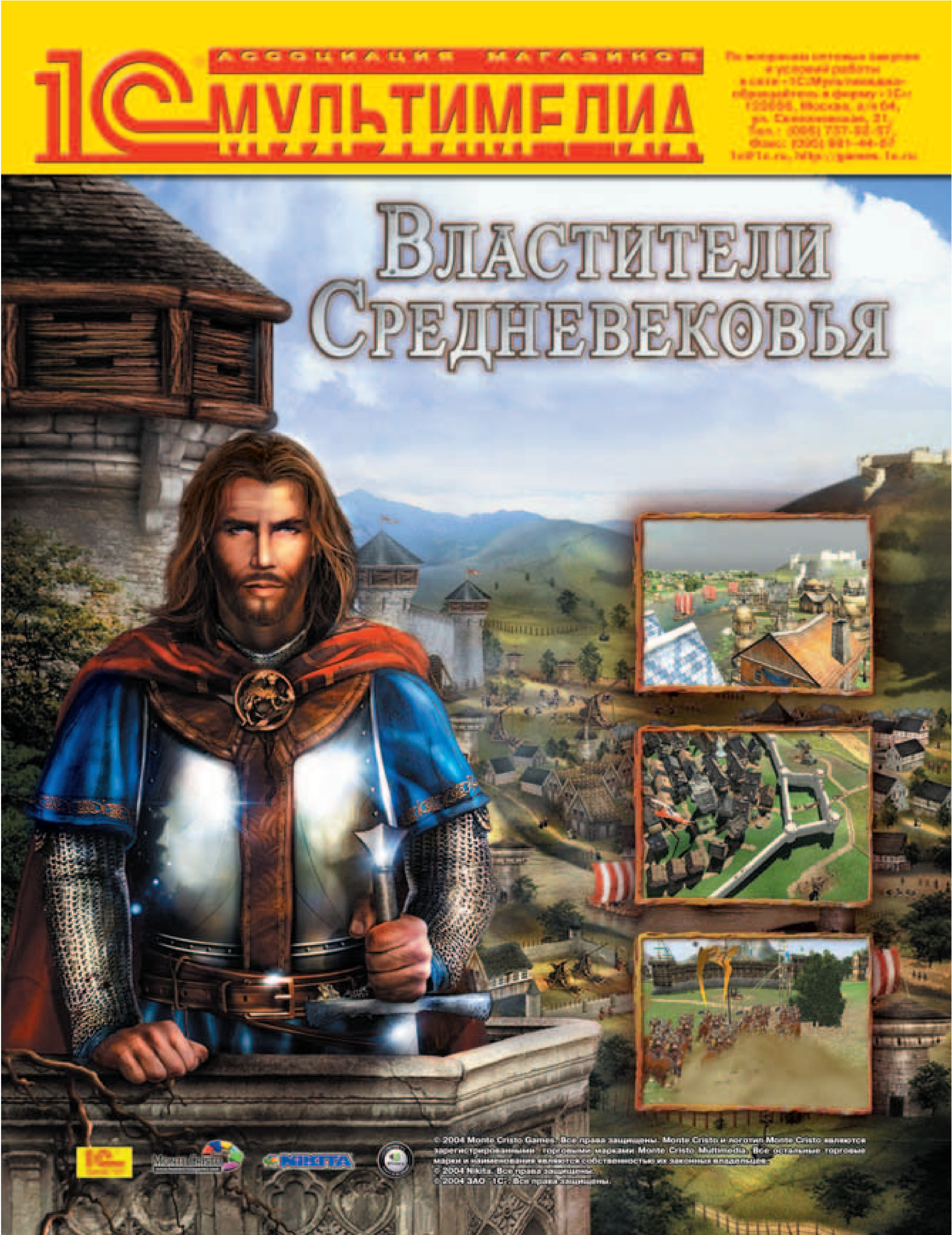
Не дает покоя только графика, которая не идет ни в какое сравнение с тем, что можно увидеть в современных RPG. В стратегиях – там да, встречаются юниты из пятидесяти полигонов на брата, бывает. Авторы Dragonshard называют свое детище «первым RTS-произведением по правилам D&D». Нельзя сказать, чтобы геймеры так уж страдали без этого самого RTS/RPG/D&D гибрида, но первое путешествие в виртуальный Эберон дорогого стоит. Наверное, стоит... Кажется. ■










1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21.
Властители
Средневековья
NIKITA
© 2004 Monte Cristo Games. Все права защищены. Monte Cristo и логотип Monte Cristo являются зарегистрированными торговыми марками Monte Cristo Multimedia. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их законных владельцев.
© 2004 Nikita. Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.



Думаем, каждому известно, что Levelord любит все русское. Недавно ему представилась возможность испытать свои чувства – он побывал на Родине!..

Автор:
Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru



Ричард «Levelord» Грей:

Впечатления от поездки в Россию? Это были лучшие пять дней во всей моей жизни!

Официальным гостем издательского дома (game)land на КРИ'2005, прошедшей в начале апреля в Москве, стал Ричард «Levelord» Грей, дизайнер уровней в Ritual Entertainment и по совместительству совладелец компании. Наш дорогой друг известен игровой общественности шедеврами Duke Nukem 3D, Sin, Heavy Metal: F.A.K.K.2, Star Trek: Elite Force II и другими. Мы не упустили возможности расспросить Ричарда о его впечатлениях от поездки в Россию.

? Ричард, привет! Как все прошло?

Привет, брат мой! Наконец-то это свершилось – я побывал на Родине! Я уже, наверное, всем уши прожужжал о том, как люблю Россию. Очень похоже на отношения с любимой девушкой. Я люблю то, как она выглядит и ведет себя, как разговаривает и готовит... Все, что она делает, просто сводит меня с ума!
Мою поездку спонсировал ваш издательский дом, и я еще раз хочу сказать вам BOLSHOE SPASIBO. Очень хотелось посетить КРИ в этом году. Интересно было посмотреть, как развивается игровая индустрия в России, что собой представляет местный рынок. У меня очень много хороших и близких друзей в (game)land. Проще сказать, что у меня тут вторая семья. Мне все безумно понравилось, и как доказательство – я теперь сижу в Далласе с разбитым сердцем и умираю со скуки.

? А что тебе в России больше всего пришлось по душе?

Ну за всю Россию отвечать побоюсь, так как я был только в Москве и общался, в основном, с москвичами. Как житель Техаса, я бы обиделся, если бы иностранец судил о Штатах только по впечатлениям от, например, Нью-Йорка.
Это были лучшие пять дней во всей моей жизни! Возможно потому, что я впервые побывал в стране, которую так долго мечтал посетить. Русские очень теплые и дружелюбные люди, а ваш язык – самый красивый в мире. И самый романтичный тоже. Даже если какая-нибудь дохлая корова вдруг заговорит со мной по-русски, я влюблюсь без памяти. Шучу, конечно.
Мне очень понравилась еда. Я попробовал столько различных блюд – пальчики оближешь, никогда не ел такой вкуснотищи. Меня даже пригласили на семейный обед, приготовленный настоящей русской бабушкой! Что еще можно сказать про еду? Наверное, она очень здоровая. По внешнему виду такого не скажешь – жирное мясо под пиво дорогого стоит, но практически все люди, которых я встречал, могут похвастаться удивительно хорошими фигурами.

? Что можешь сказать насчет каких-нибудь интересных знакомств?

Безусловно, русские девушки! Ребята, вы настоящие везунчики, вас окружают самые красивые женщины в мире! Я влюблялся по сто раз на дню за все время пребывания в Москве. Хорошо, что ни одна из девушек не догадывалась, что я готов был ей купить машину, дом и все что угодно – если бы она только попросила. Русские девушки идеальны во всех отношениях. У них такие божественные лица! И, вы сейчас упадете, они все говорят по-русски!
И перестань смеяться! Может, ты меня не понимаешь, но мое сердце таяло каждый раз...

? Твои впечатления от КРИ? Можешь сравнить конференцию с GDC?

Логично сравнивать КРИ с GDC, но я ни разу не был на конференции разработчиков игр в Калифорнии. Я могу только сравнить КРИ с сумасшедшей E3, которую посещаю каждый год вот уже более десяти лет. На самом деле, в плане суеты и шумихи все очень похоже на лос-анджелесское шоу, только размеры сильно уступают. Мне представилась отличная возможность встретиться со многими друзьями, с которыми я был знаком только по общению через Интернет.
Также я посмотрел большое количество российских проектов. У ваших ребят очень хорошее чувство правильных в отношении геймплея игр. Практически каждая игра, которую я видел, чем-то меня зацепила.
Очень насыщенная программа от вашего издательского дома не позволила мне посмотреть все проекты, о чем я сильно жалею. Думаю, многие западные компании серьезно задумаются о России через год или два. А может быть, некоторые из них уже сейчас вынашивают планы по выходу на ваш рынок.
У меня был двухчасовой мастер-класс в рамках КРИ в формате «Вопросы и ответы». Для меня была большая честь выступать перед публикой – в зале был полный аншлаг, и я чувствовал теплое отношение ко мне. Рад, что ты, Толли, выступал в роли Великого Переводчика. Я был впечатлен, как ты мог слушать мои длиннющие телеги, запоминать все, а потом еще и переводить. Браво!

? Спасибо, брат! Я старался.

Российские разработчики интересовались, в основном, тем, как построена работа у нас в Ritual – кто за что отвечает. Я с удовольствием поделился своими маленькими хитростями. Рассказал и про схему взаимодействия с издателями и про то, как порой непросто небольшой студии разработчиков удержаться на плаву. Судя по большому количеству по-настоящему интересных и профессиональных вопросов, у российской игровой индустрии есть все шансы на успех. Думаю, пора перебираться в Россию, тут очень много перспектив.
После этого я пару раз появлялся на стенде (game)land – раздавал автографы и призы читателям, отвечал на их вопросы. На второй день – схожая программа. Сложнее всего было пробиться к стенду, потому как меня атаковали со всех сторон. Еще пара дней, и у меня бы развилась звездная болезнь.
Мне по нраву воодушевление российских геймеров: ваши читатели действительно ценят игры и, да, они очень общительны. Я зарядился положительной энергией на пару лет вперед, приятно сознавать, что твои проекты кому-то нравятся.

? Что же, Ричард, рады слышать такие теплые слова. Спасибо тебе огромное за интервью!

Я очень хочу поблагодарить всех своих друзей из (game)land за лучшие пять дней во всей своей жизни! Это абсолютно искренне и без каких-либо преувеличений. Я знаю, жители Москвы порой пренебрежительно отзываются о столице России, но я вам хочу напомнить, что вы все счастливчики – жить в таком потрясающем городе! Мне остается только считать дни до своего следующего визита! ■

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Владимир Иванов
glaymore@gameland.ru



НЕТ, ЭТО РЕШИТЕЛЬНО НЕ СЛЭШЕР. ТАМ НЕ БЫВАЕТ ТАКИХ ДЛИННЫХ ДИАЛОГОВ.



ТРОЕ НА ОДНОГО? ГОСПОДА, ЭТО ЖЕ НЕЧЕСТНО!

Dungeon Lords



Магия всех цветов радуги

Dungeon Lords обещает неслыханное разнообразие стилей и видов магии. Арканная магия позволяет вести залповый огонь по врагу, пока в волшебной книге не кончились заряды. Лечебная школа использует медленно перезаряжающиеся кристаллы. Демонические заклинания требуют смешивать всевозможные реагенты в нужных пропорциях, а рунная магия активируется посредством начертания различных символов и усиливает героя.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	DreamCatcher Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Heuristic Park
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	весна 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.dungeonlordsgame.com

Ветераны ролевой индустрии нынче уже совсем не те. Многие сошли с дистанции, оставшиеся годами сидят в глубинах офисов, время от времени оповещая мир, что скоро выпустят нечто новое и шедевральное. А когда они заканчивают работу, никто ей уже не рад. Печально, но факт: люди, которые пятнадцать-двадцать лет назад создавали ролевой жанр, сегодня уже ничего не могут нам предложить. Пожалуй, среди этих одряхлевших патриархов один только Дэвид Брэдли стоит особняком, впрочем, ему не привыкать. Он знает, как удивить публику. И на этот раз его студия Heuristic Park пытается поразить нас новой концепцией, скрещивая классическую RPG с веселенькими боями в стиле «экшн».

А ДАВАЙТЕ СКРЕСТИМ WIZARDRY И RUNE?

Симпатичное главное меню, кнопка New Game, вдумчивая генерация персонажа. Жаль, что из 8 заявленных рас в демо-версии показаны только три (человек, медведеобразный ургот и говорящий волк-вилван), но ничего, хватит и их. Долго разбираюсь с деревьями навыков, раскидываю очки атрибутов, создаю более-менее приличного мага волчьей породы. Continue.
И тут я без предупреждения оказываюсь в глухом лесу... Откуда-то сзади наваливается толпа гоблинов. В дело идет первое попавшееся заклинание, в гоблинов летят файерболы. Один выстрел – один труп. Уворачиваясь от гоблинских стрел, мой маг мечется в дикой пляске смерти. Враг повержен, перевожу дух... Позвольте, нам же обещали эпическую RPG? Похоже, где-то там за тысячи километров Брэдли хитро усмехается в бороду. В этом и состоит его дьявольский план – взять классическую ролевку, ампутировать тактические бои и заменить их на динамичный боевик в стиле Enclave.



ДАЕШЬ ГОРОДСКУЮ КАНАЛИЗАЦИЮ В КАЖДОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЕ!







ДВАДЦАТЬ ЛЕТ НАЗАД ВМЕСТО ЭТОЙ КАРТИНКИ НА ЭКРАНЕ ПОЯВИЛАСЬ БЫ НАДПИСЬ «ВАС АТАКУЮТ 16 ГОБЛИНОВ». ПОЖАЛУЙ, НЫНЕШНИЕ RPG МНЕ КАК-ТО БОЛЬШЕ ПО ДУШЕ...

Краткая историко-биографическая справка

Дэвид Брэдли (D.W. Bradley) – один из классиков эпохи становления компьютерных RPG как полноценного жанра. Пришел в компанию Sir-Tech в конце 80-х и сразу оказался в составе команды, корпящей над Wizardry V. Wizardry VI и VII Брэдли делал уже самостоятельно. Именно эти части знаменитой игры были признаны самыми удачными и получили множество премий уровня «RPG года». В середине 90-х Брэдли отошел от дел и основал свою софтверную компанию Heuristic Park, а в 2000 году вернулся в игровой бизнес и выпустил Wizards and Warriors, которая, несмотря на ряд достоинств, была довольно прохладно встречена критиками.

Монстры, подземелья и сокровища. Демо-версия просто кишит чудовищами. Они ежеминутно возникают из воздуха и с радостными воплями спешат к герою. В меню настроек имеется регулятор частоты их появления, но, как ни прискорбно, он пока не работает.
К дизайну монстров подошли с выдумкой. Гоблины катят перед собой тачки с закрепленными на них баллистами, норовя насквозь пробить героя копьем. От подземных слизней исходит такая вонь, что герой непроизвольно зажимает нос и некоторое время не может атаковать. Зачет!
На месте и еще один канонический элемент classic RPG – запертые сундуки со случайным набором сокровищ. Брэдли остался верен себе и превратил отпирание ящиков в забавную мини-игру, где шансы на успех зависят не только от прокачки персонажа, но и от ловкости игрока. Если вы играете магом, а из очередного сундука вам под ноги выпал тяжеленный двуручный меч, можете смело им вооружаться. Никаких надуманных ограничений типа «вы не можете надеть этот доспех, потому что еще не выучили нужный навык» в игре нет. Есть только неприятная правда жизни – слабосильный чародей вряд ли сумеет махать двуручником чаще двух раз в минуту, не говоря уже о том, чтобы в кого-нибудь им попасть...
Диалоговая система – еще один узнаваемый штрих игры «от Брэдли». Как только мы заговариваем с NPC, в специальном меню появляется список ключевых слов, которые мы можем использовать в своей беседе. В принципе, эта система позволяет очень изобретательно издеваться над игроком, предлагая ему развлечения типа «задай вопросы в нужном порядке», но мы, к сожалению, ничего похожего не видели.
В общем, демка получилась занятная, но бестолковая. Нам, по сути, показали только боевую часть игры. Впрочем, за ролевую составляющую можно не беспокоиться: Брэдли не подведет. Наверное... ■



ВЫ ХОТИТЕ, ЧТОБЫ Я ПРЫГАЛ ПО ЭТИМ МОСТИКАМ? Я ВОЛКОЛШЕБНИК, А НЕ КАКАЯ-ТО РАСХИТИТЕЛЬНИЦА ГРОБНИЦ!



История о любви и ненависти...

...а также о добре и зле, о предательстве и отмщении – так отвечают разработчики на вопрос «О чем будет ваша игра?» Внутренние интриги в Круге Волшебников приводят к смерти великого мага Галдрина. На ослабевшее царство тут же направляет свои армии лорд Бэрроугрим, требуя руки дочери здешнего короля в качестве платы за мир. Принцесса, чье сердце отдано другому, в страхе бежит из дворца. Но Бэрроугрим убежден, что король скрывает местонахождение дочки, и отдает войскам приказ наступать...





ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПОИСКА ПЕРЕЛОМОВ ЕСТЬ, ОСТАЛОСЬ САМИ ПЕРЕЛОМЫ ОБЕСПЕЧИТЬ.



В НЕЖНЫХ ОБЪЯТИЯХ МЭТА РАСТАЕТ ЛЮБАЯ ЖЕНЩИНА. ОСОБЕННО ЕСЛИ ПОМОЧЬ ЕЙ ХЛОРОФОРМОМ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA

Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
ЖАНР:	stealth action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	DreamCatcher Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Mindware Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	15 июня 2005 года

ОНЛАЙН:
http://coldwar.mindwarestudios.com

Cold War

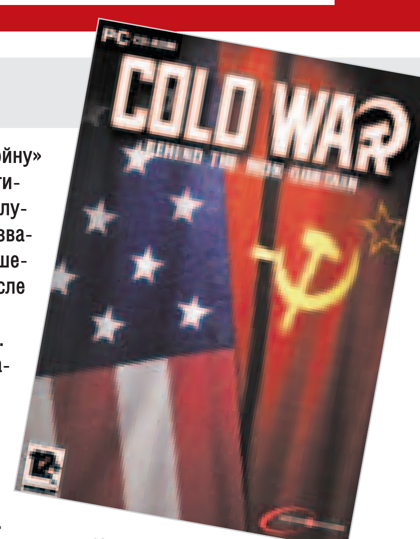


МЭТУ ПРИДЕТСЯ В СССР ТУГОВАТО – ПРОТИВНИКИ У НЕГО ЧЕРЕСЧУР СУРОВЫЕ.

Splinter Cell в СССР! Пикантные подробности «холодной войны».

Сэм Фишер меняет имя, внешность и отправляется в Советский Союз. На данной стадии разработки Cold War кажется типичным клоном уже существующих стелс-экшнов, в особенности, Tom Clancy's Splinter Cell как самого яркого из них.
Восьмидесятые годы прошлого столетия. США и СССР плетут интриги и строят козни друг против друга, сохраняя при этом видимость хороших дипломатических отношений. Независимый американский журналист Мэтью Картер (Matthew Carter) отправляется в Москву, красное сердце советской империи, за горяченьким материалом и кучей неприятностей на собственный зад. Волею изобретательных сценаристов Мэт попадет в Мавзолей Ленина, загремит «в гости» к КГБ на Лубянку, «засветится» в Чернобыле и даже наведается в Кремль.
Непонятно, как при такой культурно-развлекательной программе у разработчиков хватает наглости подчеркивать заурядность своего героя. Между тем, Mindware при каждом удобном случае открещивается от любых параллелей с другими играми жанра, утверждая, что Мэт – простой смертный, а вовсе не супершпион.
Я же, например, сомневаюсь, что среднестатистический американский журналист за пару минут соорудит одноразовый глушитель из пластиковой бутылки. Или соберет из подручных материалов дверную мину-ловушку. Или приготовит из общедоступных медикаментов отбивающий память наркотик. Или... Перечислять можно долго, ибо арсенал гаджетов Мэта разнообразен и велик.
Кроме названных девайсов в распоряжении ПРОСТОГО журналиста окажутся отвлекающие внимание охранников приманки, начиненные нервно-паралитическим газом бомбы и даже рентгеновская камера. Обратите внимание, все, кроме камеры, он изготавливает собственноручно. Лишь карманный рентгеновский аппарат – предмет трофейный, заимствованный у сотрудников КГБ. Штуковина позволяет смотреть сквозь стены, а заодно и сквозь тела советских солдат.
Приборчик верой и правдой служит не только игроку, но и самим разработчикам. С его помощью Mindware

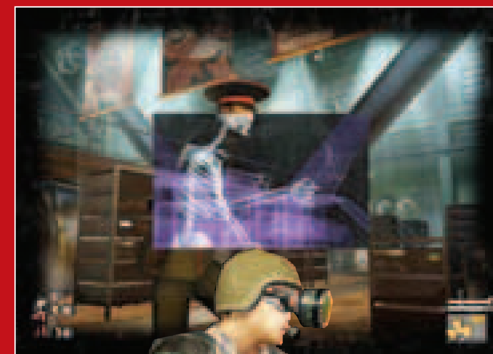
Холодная война



Те, кто считают «холодную войну» (Cold War) вооруженным противостоянием мороженщиков, глубоко заблуждаются. Такое название в истории получили отношения США и СССР в период после окончания Второй мировой и до распада Советского Союза. Отношения эти характеризовались «мирным» противостоянием сверхдержав. Выражалось оно главным образом в гонке ядерных вооружений (у кого ракет больше, тот и победил) и «войне» разведок. ЦРУ пачками засылало агентов к нам, а КГБ – в Штаты. Ядерное соревнование едва не закончилось трагедией планетарного масштаба. СССР вознамерился разместить на Кубе ракеты, способные долететь до Штатов, и приступил к транспортировке опасного груза. Американцы не потерялись и отправили на перехват свой флот. Дрогни тогда чья-то рука, и сейчас бы об играх рассуждали тараканы. От новой войны два могущественных государства с полярной идеологией удержала только разрушительная мощь ядерного оружия. Ведь в ядерной войне, как известно, победителей не будет.



ВОЛЕВОЙ КВАДРАТНЫЙ ПОДБОРОДОК, УСТРЕМЛЕННЫЙ В СВЕТЛОЕ КОММУНИСТИЧЕСКОЕ БУДУЩЕЕ ВЗГЛЯД – ТИПИЧНЫЙ СОВЕТСКИЙ ОФИЦЕР.

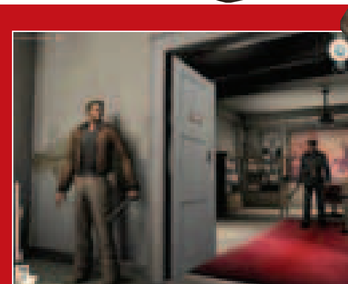




ДАЖЕ СО ЗДОРОВЕННОЙ ЛУПОЙ НА ЛБУ СОЛДАТ НЕ ВИДИТ МЭТА. СОВЕТСКОЕ РАЗГИЛЬДЯЙСТВО ВО ВСЕЙ КРАСЕ.

Темницы рухнут, и свобода нас встретит радостно у входа...

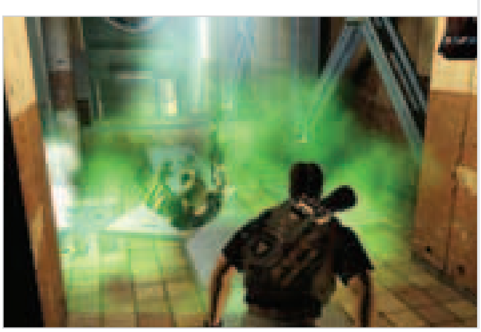
Любой разработчик стелс-экшна непременно должен пообещать сказочную свободу действий и множество альтернатив. Mindware исключением не стала и заготовила собственные «апрельские тезисы» на сей счет. Конкретный пример. Дано: охранник, стратегически важный ключ и закрытая изнутри комната, где оба находятся. Цель – прибрать к рукам ключ. Вариантов действий несколько. Можно устроить пальбу и привлечь тем самым внимание как охранника из комнаты, так и других сторожей. Другой сценарий – забираемся в комнату через вентиляцию (где ж в СССР такая вентиляция?) и убираем негодяя изнутри. Третий способ – установить под дверью ловушку, позвонить в дверной звонок и убежать. Четвертый – звонить и убегать до тех пор, пока «секьюрити» не отправится на осмотр окрестностей, оставив дверь незапертой.





Для изображения Лубянки активисты Mindware изучили ворох документов, а с антуражами Мавзолея ознакомились лично.

СВЕЖИЙ ВОЗДУХ ВСКРУЖИЛ ЕМУ ГОЛОВУ.



хвастается своей технологией скелетной анимации. Ведь от «подсвеченного» рентгеном охранника видимым остается один лишь скелет. Стелс-путешествие в СССР 80-х обещает быть весьма занимательным и, надеюсь, познавательным. Шпионский боевик в совковых декорациях – не есть цель студии. Mindware намерена передать дух эпохи и отразить в игре реальные исторические события. Ту же катастрофу на Чернобыльской АС, например, или атмосферу Перестройки (это слово разработчики пишут исключительно с большой буквы).

Все локации рисуются со знанием дела. Для изображения Лубянки активисты Mindware изучили целый ворох документов, а с антуражами Мавзолея ознакомились лично. Конечно, беспрепятственно фотографировать в усыпальнице товарища Ленина нельзя и по сей день, зато в «гробнице» Клемента Готвальда с этим проще. Мавзолей чешского коммунистического лидера по понятным причинам похож на вечную обитель Владимира Ильича. А Mindware – команда чешская. С воссозданием краснозвездной атмосферы проблем возникнуть не должно. Костяк творческого коллектива на собственной шкуре успел испытать «прелести» социализма.

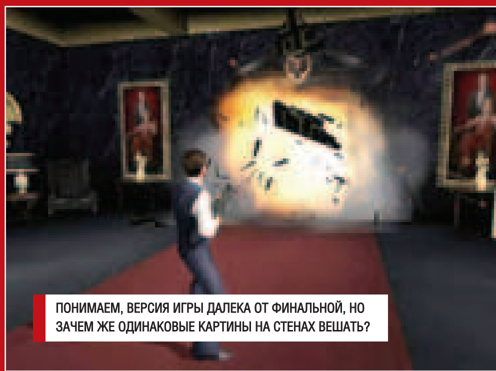
Что получится в итоге, предугадать трудно. С одной стороны, банальный клон. С другой, достаточно новая, еще нами, игроками, не познанная обстановка разваливающегося коммунизма. ■

Эхо Чернобыля

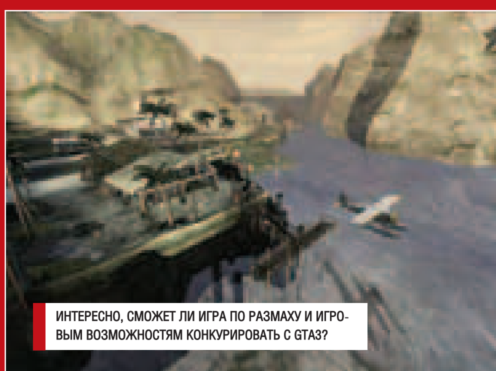
26 апреля 1986 года на атомной электростанции Чернобыля взорвался реактор. Масштабы катастрофы ужасают и по сей день. Чернобыль и Припять непригодны для жизни, а прилежащие территории еще сотни лет будут нести печать катастрофы в виде мутирующей флоры и фауны.

Одной из наиболее вероятных причин аварии сегодня считается плохое обслуживание станции и несоблюдение норм безопасности. Но Mindware предлагает свою трактовку трагических событий, в которой ключевую роль играет Мэтью Картер, главный герой истории Cold War.





ПОНИМАЕМ, ВЕРСИЯ ИГРЫ ДАЛЕКА ОТ ФИНАЛЬНОЙ, НО ЗАЧЕМ ЖЕ ОДИНАКОВЫЕ КАРТИНЫ НА СТЕНАХ ВЕШАТЬ?



ИНТЕРЕСНО, СМОЖЕТ ЛИ ИГРА ПО РАЗМАХУ И ИГРОВЫМ ВОЗМОЖНОСТЯМ КОНКУРИРОВАТЬ С GTA3?



ТЭГЛАЙН ФИЛЬМА – THE WORLD IS YOURS – СТАНЕТ ДЕВИЗОМ ИГРЫ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX

Scarface



Автор:
Mushroom Cat
mushroomcat@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation2, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	VU Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Radical Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	сентябрь 2005 года

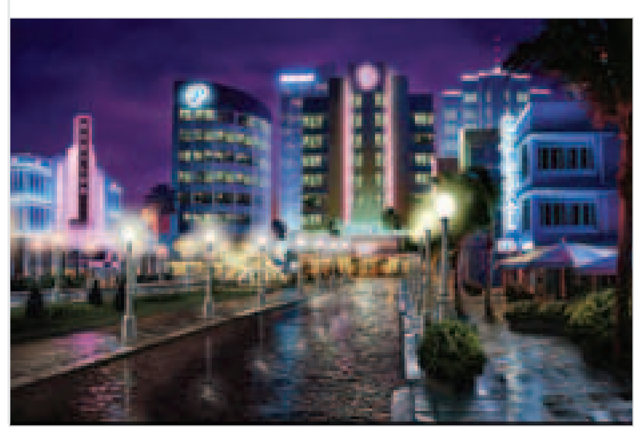
ОНЛАЙН:
http://www.scarfacegame.com

Одному из самых популярных киношных наркодилеров дадут второй шанс, чтобы тот... нет, не исправился.

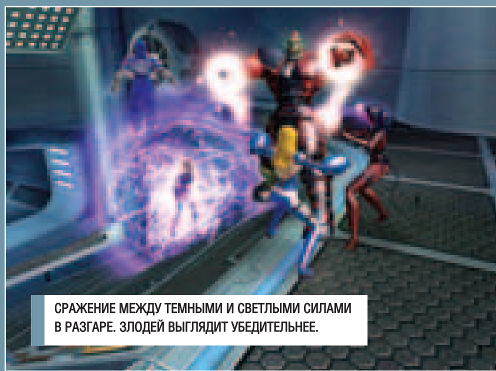
В 1983 году Брайаном ДэПальмом и одним из продюсеров «Крестного отца» Мартином Бергманом был снят фильм Scarface («Лицо со шрамом»). Картина была римейком одноименного культового гангстерского боевика тридцатых годов. В главной роли снялся Аль Пачино, уже тогда считавшийся звездой мирового кинематографа.
Фильм вызвал множество противоречивых отзывов. Критики заявили, что это открытая пропаганда наркотиков и восхваление криминального образа жизни.
Никто и не догадывался о том, что спустя десятилетие Scarface станет лучшей основой для компьютерных и видеоигр, посвященных нелегкой жизни мелких бандитов испанской национальности. Теперь сюжет легендарной картины ляжет в основу новой игры от Radical. По версии разработчиков, развенчанный король кокаиновой империи Тони Монтана вовсе не погиб, а смог спастись, чтобы в один прекрасный день вернуться и отомстить.
Ему придется вновь стать мелким наркодилером и взять на себя всю черную работу: перевоз товара через границу, отмывку заработанных денег и уничтожение конкурентов. В игре нас ждет джентльменский набор миссий в духе Mafia: ожидайте гонки на ретро-автомобилях, длительные переговоры и кровавые перестрелки. Разработчики обещают, что главный герой фильма ничуть не изменится, – он будет смачно материть своих противников, чтобы заставить их вылезти из укрытия и засадить каждому по пуле в лоб.
Действие игры будет разворачиваться в начале восьмидесятых. Авторы надеются с особой тщательностью передать дух того времени – от одежды персонажей до актуальных тогда политических событий и газетных заголовков. Игрок сможет посетить острова Флорида Кейз, Багамы, пробежаться с пушкой по криминальным улицам Майами. За сюжет игры можно не беспокоиться. Над ним работает именитый сценарист Дэвид МакКинна (известный по фильмам «Кокаин», «Достать Картера», S.W.A.T. и как автор книги «Американская история X»), так что перед нами предстанет вся подноготная американских наркоимперий. ■

Погодите-погодите! Мне знаком этот шрам!

Мало кто знает, что GTA: Vice City была сделана по мотивам фильма «Лицо со шрамом». Город, в котором разворачивается действие игры, очень напоминает Майями начала восьмидесятых, персонажи тоже во многом перекликаются с киногероями. А в GTA III даже была радиостанция, крутившая исключительно саундтрэк этого фильма! Геймплей Scarface будет напоминать о GTA. Скажем, в игре будет такое же разделение на небольшие миссии, но будет ли открытый игровой мир? К тому же, истории персонажей во многом созвучны – из пустого места им предстоит стать криминальным авторитетом. Хочется надеяться, что готовящийся проект не окажется просто клоном.




PROJECT: SNOWBLIND
snow-blind´ (snó blind´) – (досл. «поражение снежной слепотой») – военный термин, означающий полное отключение всех электрических подсистем в результате сильного электромагнитного импульса.
Первый великий шутер года
ign.com
Гонконг. 2065 год. Модификация тела. Смерть.
eidos
CRYSTAL DYNAMICS
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
Project: Snowblind © 2005 Eidos. Разработчик Crystal Dynamics, Inc. Eidos, издание. Все права защищены. Название и логотип Project: Snowblind, название и логотип Eidos, название и логотип Crystal Dynamics являются товарными знаками Eidos Group of Companies. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103003 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, телефон: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



СРАЖЕНИЕ МЕЖДУ ТЕМНЫМИ И СВЕТЛЫМИ СИЛАМИ В РАЗГАРЕ. ЗЛОДЕЙ ВЫГЛЯДИТ УБЕДИТЕЛЬНЕЕ.





ПЕСТРОЕ СООБЩЕСТВО В CITY OF VILLAINS СМОЖЕТ НАКОНЕЦ ВЫЯСНИТЬ, КТО ЖЕ НА САМОМ ДЕЛЕ СУПЕРГЕРОЙ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Никита Львов
august2004_2004@mail.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	NCsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Cryptic Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ДАТА ВЫХОДА:	август 2005 года

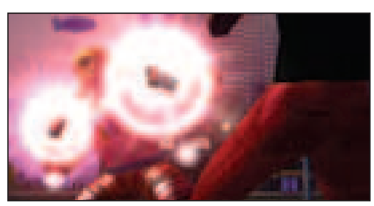
ОНЛАЙН:
http://www.cityofvillains.com

City of Villains

Супергерои не могут существовать без суперзлодеев. Теперь в City of Heroes станет по-настоящему весело!

City of Heroes появилась около года назад и стартовала весьма удачно: за первые месяцы на игру подписалось около 180 тысяч человек. Однако осенью расклад сил на рынке MMORPG изменился: вышли World of Warcraft и EverQuest 2. Оба суперхита в считанные дни переманили к себе многих любителей жанра, разочаровавшихся в привычных виртуальных мирах. City of Heroes пострадала не меньше, чем ее конкуренты: игру покинуло около пятидесяти тысяч пользователей. Уходили они и по другим причинам: игроки были недовольны слишком однообразным геймплеем, а ценители ролевых игр ругали отсутствие инвентаря и торговли. Казалось бы, самое время отпевать игру, но у NCsoft нашелся туз в рукаве, и, возможно, козырной. Это PvP – битвы между игроками.

City of Villains переводится как «город злодеев»; это дополнение внесет в игру невероятные изменения. Ранее скучающие благородные персонажи не могли сразиться друг с другом, теперь же будут созданы арены для выяснения отношений. Более того, в City of Heroes появятся антигерои. Оказаться в городе, битком набитом сугубо положительными парнями, которые так и напрашиваются

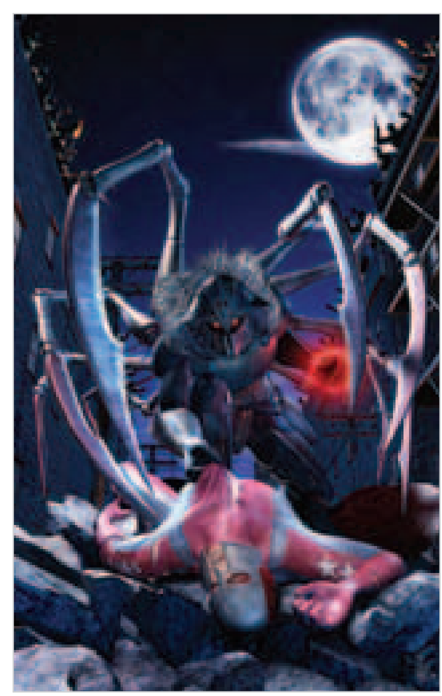


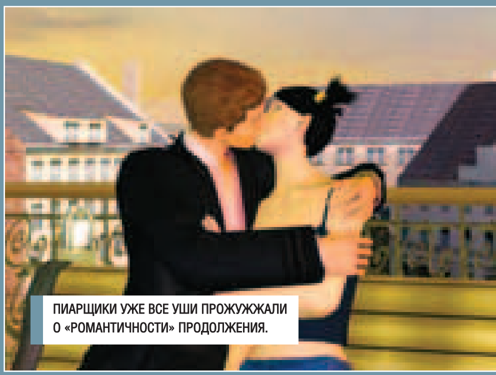
на дуэль, – что может быть лучше? Сражения между темными и светлыми силами не ограничатся одними дуэлями и битвами «стенка на стенку». Для отрицательных персонажей возведут секретные базы, откуда те будут интриговать и строить козни. Квесты для плохишей разрабатываются так, чтобы оказавшиеся поблизости супергерои могли помешать негодяям (например, преступник, нерасторопно ограбивший банк, столкнется в дверях с толпой воинов, пылающих праведным гневом).

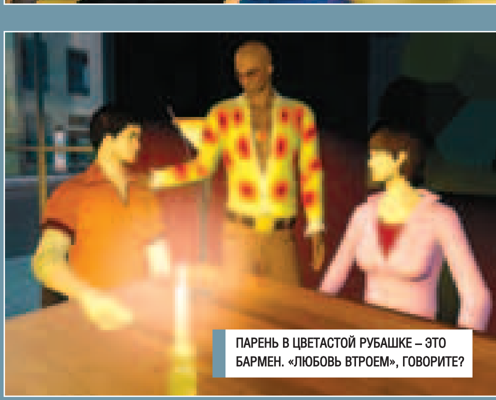
Разумеется, в игру будут добавлены новые классы и навыки. Приятные изменения наверняка произойдут и в сюжете: к команде разработчиков City of Villains присоединились крупные авторитеты в RPG-сообществе, Дэйв Кук (Dave Cook) и Шейн Хенсли (Shane Hensley), в разное время работавшие на TSR (Dungeons & Dragons) и FASA (BattleTech). Теперь уж за успех грядущей игры можно не волноваться. ■

Человек-Паук и авторские права

Новости из City of Heroes за минувший год были серыми и безликими. Исключением стал грянувший как гром среди ясного неба иск со стороны крупнейшего издателя комиксов, компании Marvel. По мнению истца, при генерации персонажа игроки могут создавать почти точные копии известных героев комиксов вроде Халка или Человека-Паука, что нарушает авторские права. В качестве доказательства были предъявлены картинки аватаров, действительно похожих на супергероев. Однако, как выяснилось впоследствии, персонажи были созданы не простыми игроками, а сотрудниками Marvel. Неудивительно, что большую часть обвинений судья отклонил. Впрочем, процесс еще не закончился, но обе стороны очень надеются на успех.




ПИАРЩИКИ УЖЕ ВСЕ УШИ ПРОЖУЖЖАЛИ О «РОМАНТИЧНОСТИ» ПРОДОЛЖЕНИЯ.


ПАРЕНЬ В ЦВЕТАСТОЙ РУБАШКЕ – ЭТО БАРМЕН. «ЛЮБОВЬ ВТРОЕМ», ГОВОРИТЕ?


ТАНЦЫ-ОБНИМАНЦЫ. ТОЧНЕЕ ДО ОБНИМАНЦЕВ ПОКА ЕЩЕ НЕ ДОШЛО – ПУБЛИКА РАЗОГРЕВАЕТСЯ. НО КЛУБНИЧКА НЕПРЕМЕННО БУДЕТ: НАЗВАНИЕ НЕДВУСМЫСЛЕННО НА ЭТО НАМЕКАЕТ...

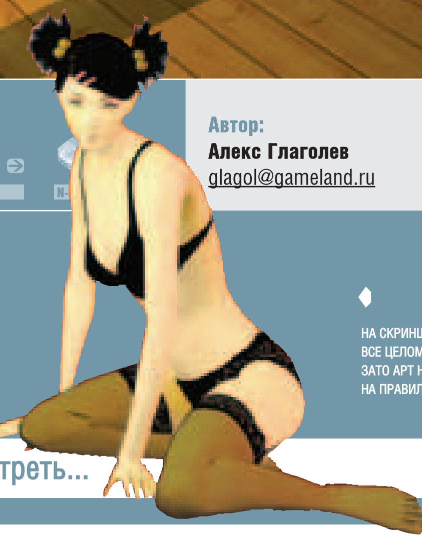
PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA

Автор:
Алекс Глаголев
glagol@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	life sim
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Deep Silver
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:	Rotobee
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	май 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.deepsilver.net

Singles 2: Triple Trouble


НА СКРИНШОТАХ КАК-ТО ВСЕ ЦЕЛОМУДРЕННО. ЗАТО АРТ НАСТРАИВАЕТ НА ПРАВИЛЬНЫЙ ЛАД.

Третий – лишний? Это с какой стороны посмотреть...

Сдается мне, многие могли и подзабыть, что «Синглам» уже годик. Таким растяпам наши заокеанские братья по разуму напоминают, что в 2004-м явили миру «необыкновенный коктейль из ошеломительной графики и горячего сексуального юмора», конец цитаты. А нынче в мае «ошеломительная» и «горячий» удостоятся первого продолжения Singles 2: Triple Trouble (в России «Singles 2: Любовь втроем»). Иванам, родства не помнящим, краткий ликбез: две модельки человека (пол и размер стопы определяет игрок) волею разработчиков оказываются наглухо запертыми в квартире «улучшенной планировки». Щеголяя добротно текстурированными подмышками и отбрасывая куда ни попадя вполне приличные тени, эти двое должны очутиться под одеялом. Такова цель. Чем они под одеялом занимаются – великая тайна, ибо наружу торчат только носы и немытые пятки.

Вся игра – от новоселья до соития – при известной сноровке отнимала от силы вечер, так что без дополнения никак не обойтись. Ну вот и получаем на свою голову(?). Далее по пунктам. Во-первых, на имеющуюся жилплощадь подселяют третьего симочеловека. Во-вторых, из квартиры дозволено выходить: к примеру, в бар. До создателей наконец-то дошло, что двое молодых людей, если они где-то заперты, займутся любовью и без помощи геймера самое позднее через два дня. А свобода перемещения и треугольник в отношениях запутают дело. Это, в-третьих, влечет за собой какой-никакой сюжет, о чем в «Синглах» до сей поры и слыхом не слыхивали. В-четвертых, движок. Он и раньше отвращения не вызывал, а теперь ему прочат весь набор DirectX9-возможностей. Так что подмышки и тени станут еще убедительнее, знай только компьютер разгоняй. В-пятых и в-последних, разнообразится анимация движений. К доступным ранее «поступь Командора» и «выступление роботов-гитаристов» добавятся «Командор играет на нефритовой флейте песнь одиночества» и «роботы-гитаристы ищут вход в пещеру наслаждений». Правда, вездесущее одеяло опять норовит испортить все удовольствие. А жаль! ■

Курс молодого сингловода

Игра уже на подходе, и парочка заблаговременных советов от разработчиков не помешает. Первое: поддерживайте гармонию в домашнем хозяйстве, отношения между синглами должны быть дружескими и справедливыми. Если персонаж зациклится, к примеру, только на работе, то неприятностей не миновать: другие непременно начнут его ревновать и засыпать вопросами, «где ты шлялся, скотина?». Избегайте выказывать какому-то синглу больше внимания, чем другим, а также следите, что ваши виртуальные жильцы делают вне квартиры. Сами видите: хлопот здорово прибавилось и Singles 2: Triple Trouble все больше походят на настоящую игру. В смысле, на жизнь.

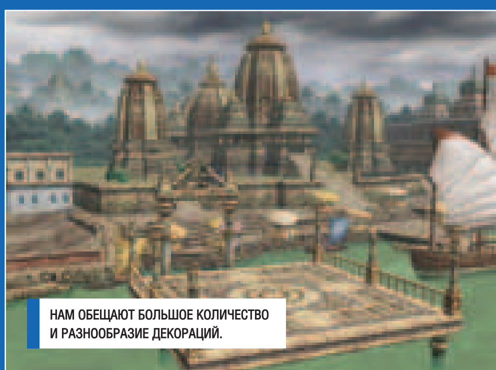



Поиграй со мной
PLAYBOY
THE MANSION
Лицам до 18 лет
НЕ рекомендуется!
Официальный саундтрек
в продаже с апреля
UNIVERSAL
UBISOFT
arush
© 2005 Playboy. PLAYBOY, RABBIT HEAD DESIGN and THE MANSION are marks of Playboy and used under license by ARUSH Entertainment and GROOVE Games. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
Бука

СОБЛАЗНИТЕЛЬНЫЕ НАРЯДЫ И ПЫШНЫЕ ФОРМЫ СТАЛИ ХОРОШИМ ПРАВИЛОМ.



ЧТО ДО ГРАФИКИ, ЗДЕСЬ МЫ ЗА NAMCO СПОКОЙНЫ.



НАМ ОБЕЩАЮТ БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО И РАЗНООБРАЗИЕ ДЕКОРАЦИЙ.



ДЛЯ УЖЕ ЗНАКОМЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ ГЕЙМЕРЫ ЖДУТ НОВЫХ КОСТЮМОВ И СВЕЖИХ УДАРОВ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@miranime.net

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	fighting
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года

ОНЛАЙН:
http://namco-ch.net/ps2_soulcalibur3/index.php

Soul Calibur III

Третьим будешь? Вот еще глупости, придумают тут – сиквел Soul Calibur II делать...

Soul Calibur II был очень тепло встречен публикой – как в России, так и во всем мире. Естественно, весть о третьем пришествии знаменитого файтинга да еще и в нынешнем году, заставила ликовать сердца всех геймеров от Парижа до Находки. Первый вопрос, что приходит в голову: что новенького нас ожидает? Итак, нам обещают разнообразие игровых режимов – Tale of Souls, Versus, World Competition, Character Creation, Chronicles of the Sword, Practice, Soul Arena, Museum. Первый – стандартное прохождение, открывающее индивидуальные сюжеты для каждого из 25 персонажей; World Competition – чемпионат за звание сильнейшего воина в мире. Character Creation, как можно догадаться, одарит возможностью создания собственного бойца: впервые в серии игроки смогут выбирать пол, профессию, оружие, внешность... И наблюдать, как самодельный воин участвует в эффектных битвах режима Chronicles of the Sword, сочетающего привычный файтинг со стратегическими элементами. Про режим Soul Arena точной информации еще не поступило, но уже есть обещания чего-то действительно неповторимого. В «музее» же игрокам предложат погрузиться в историю именитой серии, а также полюбоваться добытыми бонусами и активировать секреты.



Не обойдется, конечно, и без новых персонажей. На сей раз их трое: африканский воин Zasalamel, владеющий внушительных размеров косой; грациозная, как птица, Tira, использующая в борьбе с врагами Ring Blade; наконец, Setsuka, странствующая красавица, несущая возмездие с помощью кинжала и... зонта.
До сих пор остается неясным, будет ли включена в игру поддержка дуэлей через Интернет; также не было объявлено, появится ли Soul Calibur III в аркадах. Как бы то ни было, можно не сомневаться, что популярность этому творению Namco обеспечена. Тем более, что это явно будет последний столь именитый файтинг на консолях текущего поколения. ■

Сюжет?

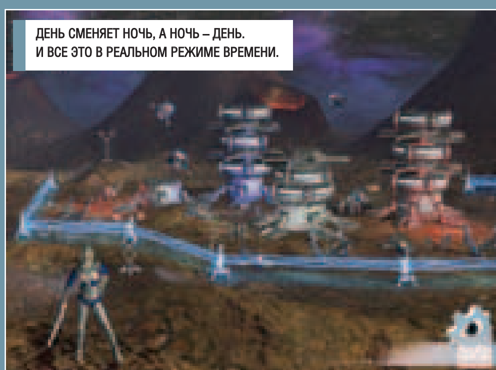
Для тех, кто еще интересуется сюжетными линиями файтингов, напоминаем, что Soul Calibur – это святой меч, созданный как противоположность злому мечу Soul Edge. События Soul Calibur III происходят в конце XVI века, когда два меча вновь поднимаются друг против друга. Таинственная личность воскрешает Nightmare, всеми нами любимого бисенена в латах, и силы света в очередной раз сталкиваются на поле битвы с силами тьмы. Кто победит – решать, как всегда, нам, игрокам.



ОРУЖИЕ НОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ БОЛЕЕ ЧЕМ ЭКЗОТИЧНО – БОЕВОЙ ОБРУЧ И КОСА.


Sudeki
RPG, потрясающая своей масштабностью.
Отважные герои, соблазнительные героини, тонкий юмор
и захватывающий фэнтезийный сюжет.
Добро пожаловать в Sudeki.
ZOO Digital Publishing
CLIMAX
Новый диск
www.nd.ru
BINK VIDEO
The way it's meant to be played
NVIDIA
16+
PC DVD-ROM
© 2005 Climax, разработка. © 2005 ZOO Digital Publishing Ltd. Название ZOO Digital Publishing и логотип ZOO Digital Publishing являются зарегистрированными товарными знаками компании ZOO Digital Publishing Ltd., входящей в ZOO Digital Group plc. Название Sudeki является товарным знаком Microsoft Corporation в США и/или других странах.
© 2005 Microsoft Corporation. Все права защищены.
Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: zakaz@nd.ru.


ПОВЕДЕНИЕ ЛЕТАТЕЛЬНЫХ АППАРАТОВ ПРИБЛИЖЕНО К РЕАЛЬНОМУ. ЗАХВАТЫВАЮЩИЕ ВОЗДУШНЫЕ БОИ ГАРАНТИРОВАНЫ.


ДЕНЬ СМЕНЯЕТ НОЧЬ, А НОЧЬ – ДЕНЬ. И ВСЕ ЭТО В РЕАЛЬНОМ РЕЖИМЕ ВРЕМЕНИ.


ПОВСТАНЦЫ, НЕ ПОСРАМИМ ИМЯ СКАЙУОКЕРА! БЕЙ ИМПЕРИЮ! ТЬФУ ТЫ, ЭТО Ж НЕ ТА ИГРА...

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Zuxxez Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Reality Pump Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	сентябрь 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.earth2160.com

Earth 2160

Earth 2150 стала знаменем трехмерной революции в жанре RTS. Earth 2160 может прослыть символом нового переворота.

Год 2150-ый. Остатки человечества спешно покидают обреченную планету и отправляются на Марс. Без малого четыре года судьба эмигрантов была тайной, покрытой мраком, но вот Reality Pump наконец-то сподобилась поведать миру о новых злоключениях неразумных «сапиенсов».

С КОРАБЛЯ НА ВОЙНУ

Не успев распаковать чемоданы, Eurasian Dynasty, United Civilised States и Lunar Corporation ввязались в борьбу за новые территории. Чего не поделили жалкие несколько тысяч выживших на красной планете – не известно, но факт налицо: человечество вступает в новую войну. Отдавая дань моде, разработчики привлекли к конфликту еще и пришельцев. По сюжету игры, экскаваторы и бульдозеры, с жадностью голодных пекинесов вгрызшиеся в грунт Марса, освободили спавшую в толще пород чужую расу. Так появился четвертый участник противостояния.

ДЖЕНТЛЬМЕНЫ ПРЕДПОЧИТАЮТ ТАНКИ

Earth 2160 останется «старомодной эпической RTS» с добычей ресурсов, строительством базы и собственноручным дизайном юнитов. Огромное дерево технологий и сотни комбинаций различных запчастей обеспечат внушительное разнообразие войск.
Участники вооруженного противостояния не изменили своим вкусам. Eurasian Dynasty по-прежнему опирается на танки, самоходки и вертолеты. UCS предпочитает шагающих роботов, ну а LC остается верна футуристичным «хуверкрафтам». Однако почетный титул «самых техногенных» лунатики утратили. Счастливыми обладателями наиболее невероятных и чуждых земному разуму ноу-хау являются Чужие.

КАРТИНКА ЗАВТРАШНЕГО ДНЯ

Сотрудники Reality Pump (как и бурутовцы в отношении Sparta: Ancient Wars – мини-превью ищите в этом номере) утверждают, что разработанный ими графический движок, хоть и используется в стратегии, по качественному уровню достоин экшна. Скриншоты Earth 2160 действительно оставляют в недоумении. Возможно ли такое? Разработчики взяли на вооружение самые последние графические технологии. С карточкой без поддерж-

Красота добьет бумажники

Особое внимание Reality Pump уделила эффектам, связанным с различными поверхностями. Коллектив студии разработал новую технологию визуализации материалов (стекла, металла, кожи и других), на порядок превосходящую существующие аналоги. Она не только обеспечивает реалистичную внешность юнитов, но также детально воспроизводит повреждения: дыры, вмятины, возгорания. Увы, все прелести «земные» потребуют немалых вливаний в апгрейд системы. Что бы там ни писали разработчики в минимальных требованиях, мы-то с вами понимаем – без GeForce шестого поколения масштабные бои будут разыгрываться в «покадровом» режиме.



Earth 2160

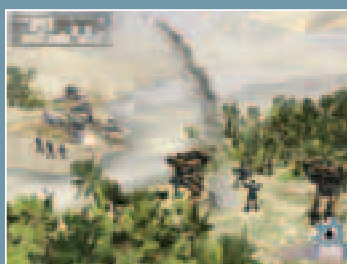


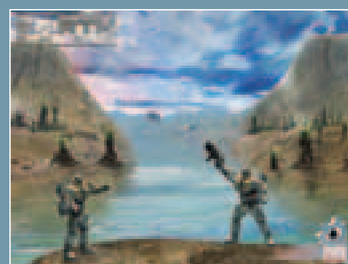
Судя по всему, масштабы юнитов и зданий соблюдаются.



Вид с поля боя позволит насладиться небом. Разработчики в него душу вложили!

Что нового?





Уверен, за яркой картинкой некоторые все же попытаются разглядеть геймплей. События Earth 2160 развернутся на Марсе и других планетах, спутниках, астероидах солнечной системы, а также за ее пределами. Для каждой стороны заготовлена кампания из семи миссий. Разработчики призывают нас не смущаться малым числом последних, ибо уровни берут размером. Геймплей рассчитан на сто пятьдесят часов. Основа игры незыблема: исследования, дизайн юнитов, производство, бой. Ветераны кочуют с планеты на планету, так что каждый раз собирать войско «с нуля» рачительным полководцам не придется. Главная новация в геймплее – Виртуальные Агенты (Virtual Agents). Эти продвинутые ребята заведуют различными аспектами и контактируют друг с другом. Переложив на их плечи часть полномочий, игрок может сконцентрироваться на каком-то одном аспекте игрового процесса.

Новый движок – Earth 4 – позволил разработчикам наконец ввести в бои пехоту и реализовать взгляд «изнутри».

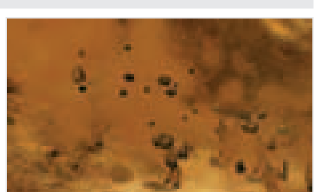


ки pixel shader игра не подружится. Для визуализации спецэффектов используются пиксельные шейдеры второго уровня, применявшиеся в Doom III и Half-Life 2. На модель одного юнита уходит от полутора до пяти тысяч полигонов. Для сравнения, Earth 2150, одна из красивейших стратегий прошлых лет, могла похвастаться танками и вертолетами, собранными в среднем из шестидесяти треугольников.
Новый движок – Earth 4 – позволил разработчикам наконец ввести в сражения пехоту и реализовать взгляд «изнутри». В любой момент игрок может «вселиться» в подчиненного и обозреть окрестности. Прием далеко не новый, но в условиях сногсшибательной графики весьма привлекательный. Поскольку релиз проекта не за горами, форумы уже пестрят паническими восклицаниями на тему «сколько же он будет кушать?!». Рекомендуемые системные требования настораживают скромностью: процессор с частотой 2 ГГц, 512 Мбайт оперативной памяти, видеокарта класса GeForce FX и выше. В «минималку» же вообще записали «камень» на 1.5 ГГц и карточку уровня GeForce 3. Либо программисты Reality Pump – волшебники, либо PR-отдел студии лукавит...

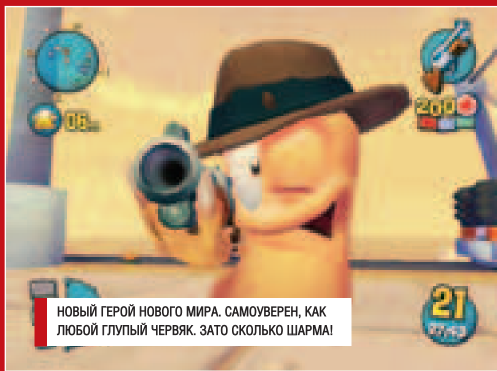
ПРОВОЖАЮТ ПО УМУ

Подробности об игровом процессе до сих пор толком неизвестны. Разработчики охотно живописуют технологические аспекты, а вот все новые данные о геймплее умещаются в одну врезку. Хочется верить, Earth 2160 не окажется банальным римейком предшественницы, построенным на новом движке. А впрочем, не все ли равно с такой-то графикой? ■

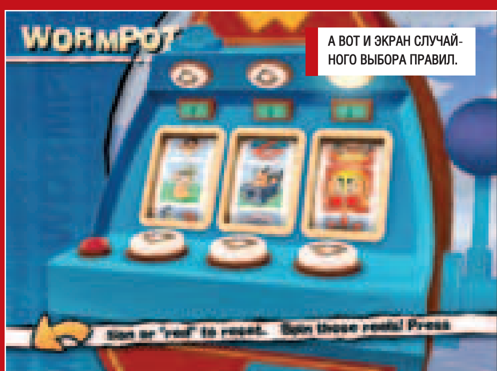
Догони меня, кирпич



В наше время «правильная» физика в игре – показатель хорошего тона. Все предметы в Earth 2160 подчиняются законам Ньютона, что на геймплее сказывается самым непосредственным образом. Игрок, например, может обрушить на голову врага камнепад. Булыжники, конечно, не кумулятивные снаряды, но кое-какие повреждения все-таки обеспечат. Более хитрый прием – разнести здание неприятеля таким образом, чтобы оно завалилось на рядом стоящие постройки. Вариантов масса, а фантазия приложится!



НОВЫЙ ГЕРОЙ НОВОГО МИРА. САМОУВЕРЕН, КАК ЛЮБОЙ ГЛУПЫЙ ЧЕРВЯК. ЗАТО СКОЛЬКО ШАРМА!



А ВОТ И ЭКРАН СЛУЧАЙНОГО ВЫБОРА ПРАВИЛ.



КАК РАЗ ИМЕННО СЕЙЧАС, ПОХОЖЕ, ПРОИСХОДИТ ТО САМОЕ РАЗРУШЕНИЕ ОКРУЖАЮЩЕГО ПЕЙЗАЖА, ПО КОТОРОМУ МЫ ТАК СОСКУЧИЛИСЬ.



Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	TBS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Codemasters
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Team 17
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	май 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.wormsmayhem.com

Worms 4: Mayhem



Выслушав замечания относительно трехмерных экспериментов с «червями», Team 17 предпочла вернуться к истокам.

Тяжело быть «командой одной игры». Конечно, популярная серия с постоянно увеличивающейся армией поклонников – достаточное основание для того, чтобы с уверенностью глядеть в завтрашний день. Но, с другой стороны, нельзя бесконечно повторяться: в конце концов, даже самые консервативные фанаты начинают требовать разнообразия. Тут-то разработчиков и поджидает ловушка, способная в кратчайшие сроки погубить отличный сериал. Необходимость выбрать, что и как поменять, дабы сохранить преемственность игр и добавить что-то новое, иногда вгоняет создателей в творческий ступор.
Когда-то давно Worms были суперхитом, даже несмотря на стремительно устаревающую двумерную графику. Лаконичное визуальное исполнение никому не мешало наслаждаться отвязным действом, пока в Team 17 не решили погнаться за модой. После того как к червям прикрутили третье измерение, порушились многие игровые взаимосвязи. Так, некоторые предметы (веревка, например) сохранили былую двумерную механику, что весьма неудобно в расширившемся мире. А потом вообще были забыты. Камера, получившая большую свободу, брыкается и мешает игроку. В конце концов, пропал один из самых интересных аспектов игры – разрушаемый ландшафт! И мультиплеер превратился в изощренную пытку над игроками. Зато появились Worms Forts, что было уже окончательным нарушением традиций. Трехмерные вариации червей, в силу их объективных недостатков, были прохладно встречены не только фанатами, поэтому Team 17 твердо решила вернуться к истокам. Нет, обратно в плоский мир нас не загонят. Все лучшее, что можно было перенести из последних частей, будет взято. Например, генератор случайных правил игры, реализованный в форме однорукого бандита, остается с нами.
Нам обещают вернуть старое любимое оружие и добавить новое, которое мы полюбим еще больше. Среди анонсированных новинок – Bovine Blitz, обещающий нам не просто

История цивилизации

Worms 4: Mayhem – проект не простой, а юбилейный. В этом году исполняется целых 10 лет со времени выхода первой части! Вкратце история сериала такова.
1995 год – Worms, 1997 – Worms 2, 1999 – Worms: Armageddon. Все эти игры эксплуатировали идеи и геймплей первой части. Первые симптомы изменений появились, когда в 2002 вышел Worms Blast, – скорее головоломка, чем игра традиционной для червей ориентации. Ну а дальше были Worms 3D в 2003-м и Worms Forts: Under Siege в 2004-м. Последний проект тоже не был характерным для «червивой серии», поскольку упор в нем делался на строительство укрепленных бастионов, противостоящих наиболее мощным видам оружия.





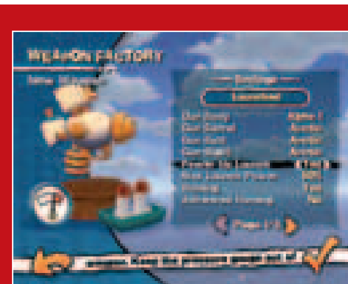
ЧЕРВЯК С КЛАССИЧЕСКОЙ ПРИЧЕСКОЙ КАВАЙНОЙ ДЕВОЧКИ, ДА ЕЩЕ И С УСАМИ... УЖАС!

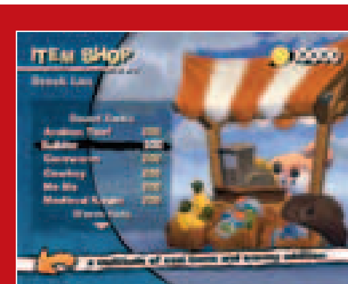


НОВЫЙ СЕЗОН ОХОТЫ НА ЧЕРВЕЙ ОБЪЯВЛЯЮ ОТКРЫТЫМ!

Самоваро-паровозо-ветролет

Мечта любого поклонника «Червяков» – новые, утонченные способы измывательства над врагом. Очень обидно, если фантазия разработчиков останавливается именно там, где твоя еще только начинает свой бешеный полет. Признайтесь честно, вас ведь посещало непреодолимое желание внести хотя бы небольшие изменения в свой арсенал, чтобы «приятно» удивить оппонентов? Радуйтесь, ваши мечты будут воплощены в жизнь. Создатели Worms обещают подарить нам замечательное устройство под названием Weapons Factory, производящее все, что нашей больной фантазии угодно. Самые странные предметы в наиболее причудливом ракурсе и необычных сочетаниях. Взрывающиеся куры-гриль? Пожалуйста! Отравленные самопрыгающие тапочки... Почему бы и нет? В эту схему, кстати, идеально вписывается мысль о дополнениях, расширяющих арсенал игрока.





ВЗРЫВАЮЩИЕСЯ КУРЫ-ГРИЛЬ? ПОЖАЛУЙСТА! ОТРАВЛЕННЫЕ САМОПРЫГАЮЩИЕ ТАПОЧКИ... ПОЧЕМУ БЫ И НЕТ?

САМОЕ РЯДОВОЕ И ЧАСТОЕ СОБЫТИЕ В ЖИЗНИ ЧЕРВЕЙ – ЭТО ВЗРЫВ.



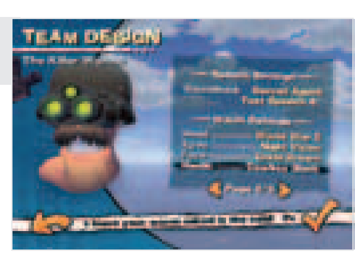
выстрел коровой, а настоящую рогатую бомбардировку. Ну и оружие поменьше – отравленные стрелы, например. Или «ружье сторожа». Но все это меркнет перед возможностью создать свои собственные средства изничтожения червей.

Карты, где проходят сражения, опять-таки будут тематическими – юрский парк, рыцарский замок, дворец арабского шейха, вариации на тему Дикого Запада и нечто конструктивистское. Для любителей одиночной игры предусмотрены 25 миссий, в которых предстоит выполнять различные задания, – не только уничтожать червей-противников, но и, например, добывать определенные предметы. А для тех, кто самую суть Worms видит в многопользовательских баталиях, припасены 20 специальных мультиплеерных карт (не считая сингловых). В одной битве смогут сойтись до четырех человек. Поскольку игра выпускается в версиях для PS2, Xbox и PC, логично было бы ожидать присутствия мультиплеера во всех трех версиях, однако (владельцы PS2, поберегите свои нервы), для приставки от Sony делать многопользовательский режим не планируется.

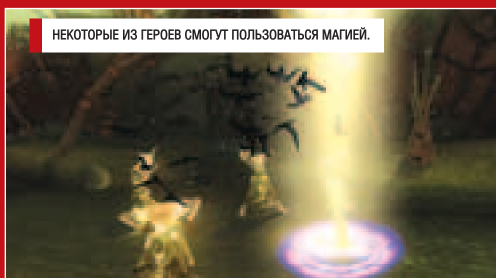
Ну и, наконец, нам обещают исправить поведение камеры и вернуть разрушаемые ландшафты. Кстати, именно они так привлекали меня в первых играх серии. Жду не дождусь возможности снова делать «сырные дырки» в забавных пейзажах Worms. ■

А чой-то ты во фраке?

Если разработчики взялись что-то менять, почему бы не трансформировать самих червей? Только не это, они – лицо проекта. Но ведь делать-то что-то надо? Наводить лоск надо на все игровые составляющие! Верно, и поэтому кольчатые, оставаясь прежними, отныне могут сменить головной убор, перчатки, очки и даже физиономии. И, конечно, каждому игроку позволено выбрать для своих подопечных уникальную предсмертную речь, наполненную фирменным юмором. Не хватает только возможности перекрасить червей...




НАДЕЕМСЯ, ЧТО СЮЖЕТНАЯ ЧАСТЬ БУДЕТ НЕ ХУЖЕ БОЕВОЙ.


НЕКОТОРЫЕ ИЗ ГЕРОЕВ СМОГУТ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ МАГИЕЙ.


ПОКА ЧТО ВСЕ ЗДОРОВО НАПОМИНАЕТ КАКОЙ-НИБУДЬ LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING.



Автор:
Алексей Руссол
vercetty@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Midway
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	25 октября 2005 (США)

ОНЛАЙН:
http://www.midway.com

Gauntlet: Seven Sorrows

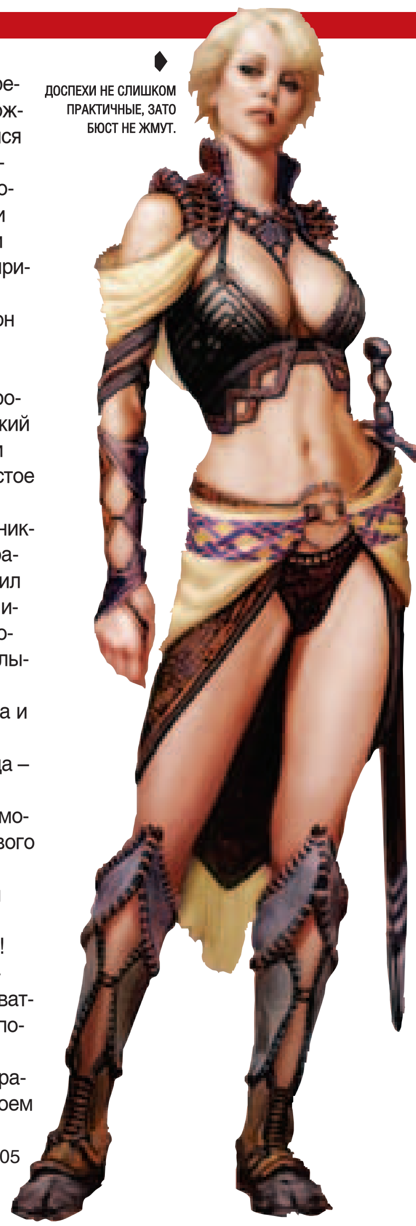
Да здравствует Midway со своим beat'em up на механике hack'n'slash и по принципу kill'em all.

Ностальгируете по тем временам, когда самый сложный геймплей заключался в прохождении сквозь толпы тупых и кровожадных скелетов, топающих бок о бок с отвратными зомби и прочими посланниками потустороннего мира? Midway приходит на помощь! Призванные воскресить сериал Gauntlet Джон Ромеро (Doom) и Джош Сойер (Icewind Dale) решили пролить бальзам на раны геймеров-старожилов и произвести на свет божий едва не позабытое (благодарим Baldur's Gate: Dark Alliance) простое геймерское счастье.

Одну или две сотни лет назад (никто не помнит точно) злой император злой империи злостно пленил четверых очень добрых, отзывчивых и бессмертных героев. Заточил их в дерево, растущее и полыхающее огнем веки вечные на самом высоком месте Земли, да и забыл. Но случилась у злого императора в злом царстве беда – и пришлось погасить дерево и выпустить героев. А кто ж еще может спасти мир и тушку трусливого императора?

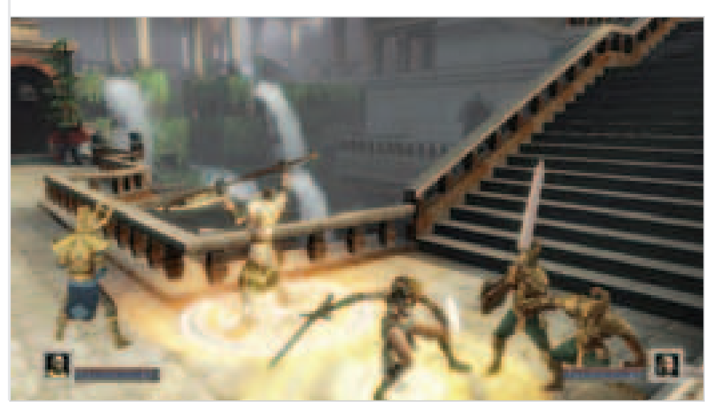
Не сговариваясь, Джон и Джош твердо решили перекроить Gauntlet. Лечебные зелья? Не-а! Мы искореним эти «гонки лечилок», происходящие каждую схватку! Только энергия и только из поверженных врагов. Именно это позволит геймерам слаженнее работать в команде и думать о своем товарище. Играть только одним героем? Да что вы, боже упаси! Целых четыре, и всяк хорош по-своему, без дела не сидит и пишет свою собственную историю, попутно прокачивается и проверяет, какими такими «совершенно новыми» RPG-элементами создатели наделили игру.

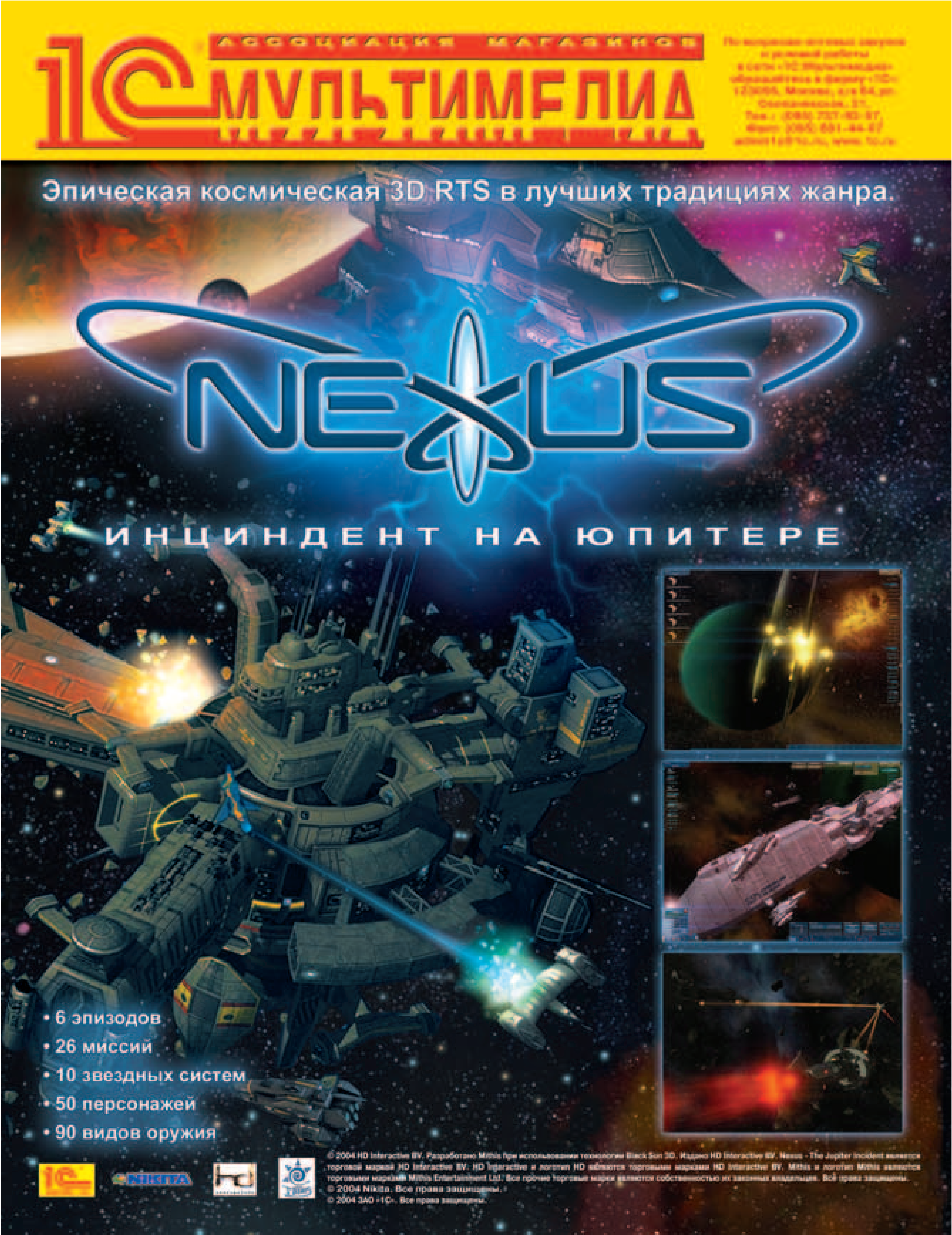
Отвлекаясь от пиар-болтовни, можно сказать следующее: нам предстоит прокладывать дорогу к благополучному финалу лишь при помощи меча и… еще одного меча. Единственное заявление разработчиков, в котором на данный момент можно не сомневаться, звучит так: «Gauntlet: Seven Sorrows будет построен таким образом, чтобы сражения доставили вам настоящее наслаждение». ■


ДОСПЕХИ НЕ СЛИШКОМ ПРАКТИЧНЫЕ, ЗАТО БЮСТ НЕ ЖМУТ.

И здесь online…

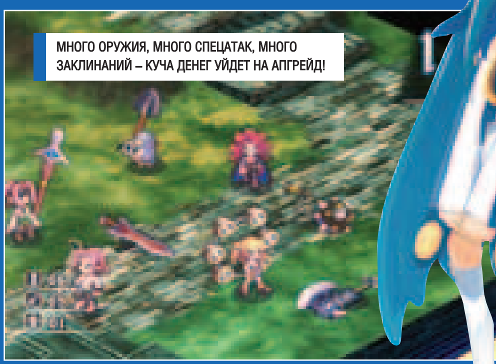
В многопользовательской забаве могут принять участие от двух до четырех человек. Играющим вдвоем будет предложено заново пробежать сюжетную историю или покрошить врагов в специальных режимах. Причем арсенал атак в мультиплеере существенно расширится – станут доступны наступательные движения, возможные лишь при грамотном взаимодействии обоих членов команды. Чего уж говорить о «многокнопочных» комбах! Кстати, примерно то же ждет нас и в режиме для четырех человек, но он будет доступен только в сетевом исполнении. Выходить в online смогут все три варианта игры, так что закупайтесь сетевыми адаптерами для PlayStation 2.




1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
Эпическая космическая 3D RTS в лучших традициях жанра.
NEXUS
ИНЦИНДЕНТ НА ЮПИТЕРЕ
• 6 эпизодов
• 26 миссий
• 10 звездных систем
• 50 персонажей
• 90 видов оружия
© 2004 HD Interactive BV. Разработано Mithis при использовании технологии Black Sun 3D. Издано HD Interactive BV. Nexus - The Jupiter Incident является торговой маркой HD Interactive BV. HD Interactive и логотип HD являются торговыми марками HD Interactive BV. Mithis и логотип Mithis являются торговыми марками Mithis Entertainment Ltd. Все прочие торговые марки являются собственностью их законных владельцев. Все права защищены.
© 2004 Nikita. Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.


ПО ВСЕМ ЗАКОНАМ ВОЕННОГО ВРЕМЕНИ ЗДАНИЯ МОЖНО ОСАЖДАТЬ, ЗАХВАТЫВАТЬ И СРАВНИВАТЬ С ЗЕМЛЕЙ.


КОГДА ВРАЖЕСКИХ ПОЛКОВ ПРИБЫВАЕТ, В ОБРАЗОВАВШЕЙСЯ КУЧЕ-МАЛЕ ПУЛИ УЖЕ НЕ РАЗЛИЧАЮТ НИ «СВОИХ», НИ «ЧУЖИХ».


МНОГО ОРУЖИЯ, МНОГО СПЕЦАТАК, МНОГО ЗАКЛИНАНИЙ – КУЧА ДЕНЕГ УЙДЕТ НА АПГРЕЙД!



PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Наталья Одинцова
serizawa@mail.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	strategy/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nippon Ichi
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Nippon Ichi
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	19 июля 2005 (США)

ОНЛАЙН:
http://www.phantom-kingdom.com

Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome

Демоны и призраки в одном томе покушаются на сердца невинных геймеров.

Прыткость японских разработчиков поражает – не успела Disgaea: Hour of Darkness завоевать западных геймеров, как любителям тактических RPG из Страны восходящего солнца немедленно был сервирован Phantom Brave. И еще не выветрились из памяти десятки часов ураганных, увлекательных боев, а на пороге уже Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome – манит обещаниями новых стратегических подвигов, дразнит воображение рисунками персонажей за авторством Такехито Харады (Takehito Harada), чей легко узнаваемый стиль уже прочно связывается с играми от Nippon Ichi. Согласно сюжету Makai Kingdom, запредельный мир, подобно средневековой Европе, состоит из множества обособленных княжеств. Лорд-демон Зетта (Zetta) тихо-мирно (по местным меркам) царит у себя в провинции до тех пор, пока оракул Прем (Pram) не предрекает скорый конец его правлению. Перспектива лишиться трона лорда Зетту совершенно не устраивает, и он отправляется на поиски магического манускрипта, в котором содержатся записи обо всем, что происходило или будет происходить во Вселенной. В лучших магических традициях найденная летопись веков уместилась в одной книге взамен многотомной энциклопедии, так что лорд Зетта довольно быстро сумел убедиться в правдивости слов оракула. Гнусная лживая книжонка, почувствуй же силу гнева великого лорда-демона! Зетта бодро сжигает том и тем самым разрушает собственный мир.

Космос, звезды, неопределенное время. Бывший лорд-демон Зетта, ныне в образе книги, бесцельно скитается по Вселенной, пока не натыкается на трехтелое существо по имени Валволга (Valvolga). Валволга предлагает Зетте попытаться в сражениях воссоздать личный мирок-княжество. Великие деяния будут вписаны в летопись взамен уничтоженных, но за помощь Валволга выторговывает себе право добавлять страницы в историю – в качестве испытаний для Зетты и геймеров.

Ветеранам Phantom Brave игровая механика Makai Kingdom покажется знакомой – настолько, что вначале закрадывается невольное подозрение, не решили ли в Nippon Ichi сэко-

«Курская дуга» демонического мира

Боевые машины переводят военные действия на качественно новый уровень. Раз уж у героев есть винтовки, почему бы не вооружить их танками? Качественный бронебойный танк – не только средство быстрого передвижения экипажа, но и возможность изощренно атаковать противника более мощными ударами, чем позволяет традиционное оружие. У машин существует своя специализация – одни больше подходят для прицельного артобстрела местности, другие зарываются в землю подобно кротам, чтобы появиться уже в тылу неприятеля, внося сумятицу во вражеские ряды, третьи же больше напоминают фантастических роботов и неплохо справляются в ближнем бою.





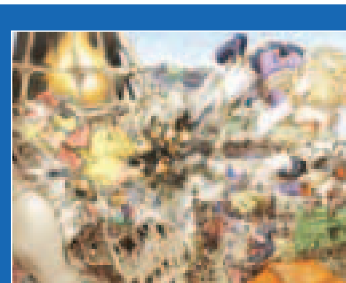
КРАСОЧНЫЕ ФОНЫ PHANTOM BRAVE В СЮЖЕТНЫХ РОЛИКАХ ЗАМЕНЕНЫ НА ЗВЕЗДНОЕ НЕБО. ЭКОНОМИЧНЕЙ НЕ ПРИДУМАЕШЬ!



ОЧКИ, МАНТИЯ, ОПУЩЕННЫЕ УШИ И РАДИКУЛИТ – НАЛИЦО ВСЕ ПРИЗНАКИ ВОЛШЕБНИЦЫ.

Собачья конура как важный стратегический объект

Не едиными персонажами оживляется боевая арена! Неотъемлемый армейский атрибут – обоз с провиантом – в Makai Kingdom превратился в здания, выставляемые на поле наравне с персонажами. Несмотря на внушительный вид, здания легко транспортируются подальше от неприятельских атак на спине одного бойца. Переносные госпитали, торговые ларьки и даже собачьи будки снабжают укрывающихся в них героев бонусами в зависимости от типа здания. Причем спрятаться в четырех стенах позволяется как до начала драки (не забыт греческий герой Одиссей с его «троянским конем»), так и во время сражения, что крайне удобно для спасения жизни поникших лайфбаром и духом солдат. Единственное ограничение – активная армия должна насчитывать только восемь бойцов.





номить на оригинальных решениях, удовольствовавшись лишь косметическими улучшениями предыдущей игры. Вновь полководец призывает на бой армию призраков различных классов, которые, в зависимости от профессиональных навыков, могут лихо сражаться либо служить командой поддержки, заменяющей традиционное меню. Однако теперь бестелесные солдаты материализуются раз и навсегда из боевых трофеев и амуниции, наследуя те бонусы и ограничения по параметрам, которые были присущи использованному предмету. Список доступного оружия пополнился винтовками и базуками – не все ж колошматить друг друга средневековыми железками или (по примеру Phantom Brave) кустами да деревьями. Стройные ряды лучниц и торговок опять разнообразят чудаковатые монстры: зомбопингвины Принни из Disgaea и боеспособный провиант – мандрагоры. Бои проходят пораундово, оставлена видимая свобода передвижения. Во время первого прохождения игры ни один из живописных «сюжетных» персонажей не принимает участия в боях – кого-то порадует полное отсутствие заранее сгенерированных бойцов, кто-то пожалеет, что нет героев с характером. Лорд Зетта в новом обличье не в силах даже отмахиваться обложкой от противников, и умеет только призывать на арену все новых и новых воинов. Не горы, не овраги и не лес больше всего влияют на принятие важных стратегических решений полководца, озирающего будущие поля славы в Makai Kingdom. Планировать передвижения войска, когда враг в ответ на гибель солдат способен выслать команды поддержки, горящие жаждой мести, – вот настоящий вызов дальновидности геймера. Козырные партизанские отряды прячутся на скрытых участках карты, куда может долететь и метко пущенный за пределы арены камень.

Для завершения битвы необходимо набрать определенное количество очков за успешное истребление неприятельских рядов. Оставшиеся к тому времени в живых юниты противника убираются восвояси.

Черный, «окологеймерский» и просто добродушный юмор, интересные стратегические «фишки» – и безнадежно проигрывающая на фоне остальных игр (например, готовящейся к выходу Stella Deus: The Gate of Eternity) малобюджетная графика «на любителя» прямиком из эры La Pucelle: Tactics. Конечно, визуальные красоты не добавят увлекательности там, где ее не хватает, но и упорное пренебрежение возможностями консоли способно многих оттолкнуть. Игровой процесс тактических RPG от Nippon Ichi непрерывно совершенствуется – не пора ли и «замыленным» спрайтам законно почивать на лаврах? ■

Чехарда с названием

Смена «англоязычного» оригинального названия на вариант, приближенный к языку авторов, – несколькими годами раньше в подобное торжество интернационала невозможно было поверить. Тем не менее, на родине высоты рейтингов штурмует отнюдь не Makai Kingdom («makai» на японском означает потусторонний мир), а Phantom Kingdom. Пока причина неожиданного приступа патриотизма неизвестна, хотя в списке будущих релизов Nippon Ichi для PSP (пока только в Японии) заявлена RPG с похожим названием – Makai Wars.



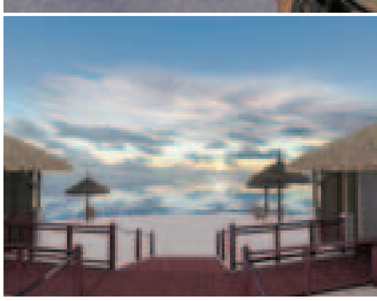
Игра Wolfschanze 1944 основана на реальных событиях и предлагает сыграть роль полковника Клауса фон Штауффенберга, знаменитого неудачным покушением на Гитлера.

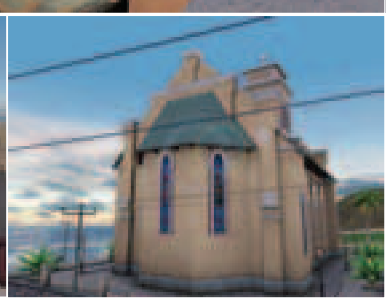
ПИРАТЫ XXI ВЕКА

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	DIOsoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.diosoft.com



ТУЗЕМЦЕВ, НАСЕЛЯЮЩИХ ВИРТУАЛЬНЫЕ ОСТРОВА, ДЕЛАЛИ С ЖИВЫХ ЛЮДЕЙ. СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ИХ СЪЕМОК ПРИЕЗЖАЛА ГРУППА ФОТОГРАФОВ.





Существуют ли пираты? Одни утверждают, что они давно вымерли, другие – что выжили, но отошли от дел. Студия DIOsoft уверяет, что и те и другие заблуждаются: корсары чувствуют себя прекрасно и продолжают творить свои флибустьерские дела. Поменялась лишь внешность, дух остался прежним. В качестве доказательства диософтовцы предъявляют проект «Пираты XXI века».

Начав игру вольным охотником, вскоре вы получите предложение от одной из противоборствующих сторон: морского спецназа, пиратов или Триады. Причем эти три кампании иногда пересекаются, и при повторном прохождении (за другую группировку) вы, возможно, узнаете, места былой славы.

Под флибустьерские бесчинства разработчики отвели внушительную территорию от Сейшельских до Мальдивских островов. Проявлять пиратские таланты предстоит на земле, воде и в воздухе. Особо пристальное внимание, по понятным причинам, разработчики уделили водной стихии.

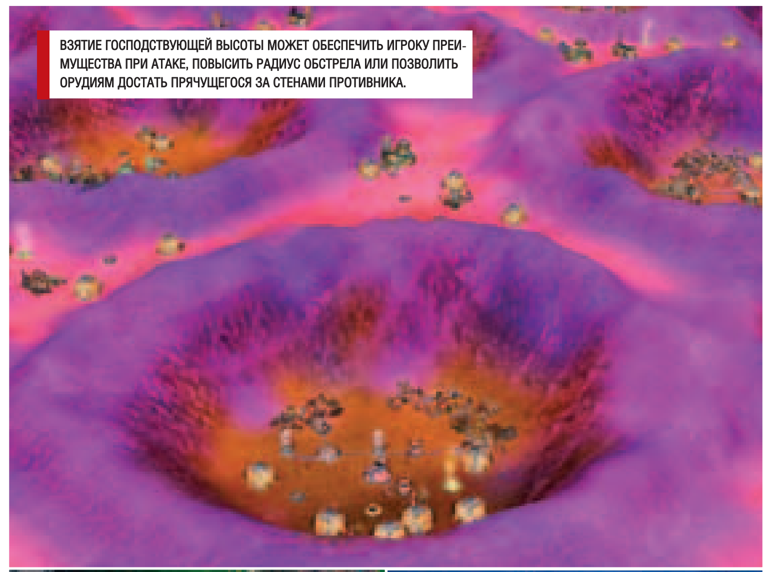
Отличительной особенностью «Пиратов XXI века» является борьба с клонами. Трудно не заметить, что в подавляющем большинстве проектов компьютерные злодеи похожи друг на друга как две капли воды. В этой игре они и на лицо разные, и одеты неодинаково.

«Пиратов XXI века» принято сравнивать с Far Cry. Действительно, красоты здесь под стать выдающемуся «тропическому» шутеру от Crytek, да и живости не занимать. Мы еще не раз вернемся к рассказу о диософтовской игре. ■

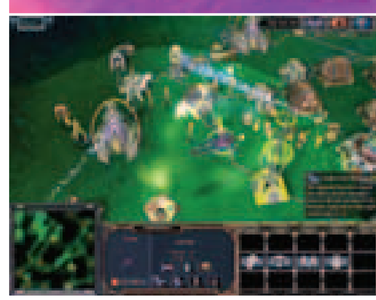
Restless restless@yandex.ru

TRASH

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Inhuman Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Inhuman Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	весна 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.inhumangames.com



ВЗЯТИЕ ГОСПОДСТВУЮЩЕЙ ВЫСОТЫ МОЖЕТ ОБЕСПЕЧИТЬ ИГРОКУ ПРЕИМУЩЕСТВА ПРИ АТАКЕ, ПОВЫСИТЬ РАДИУС ОБСТРЕЛА ИЛИ ПОЗВОЛИТЬ ОРУДИЯМ ДОСТАТЬ ПРЯЧУЩЕГОСЯ ЗА СТЕНАМИ ПРОТИВНИКА.





Если вы находитесь в здравом уме, то, даже принимаясь за совсем уж ерундовую игру, вряд ли назовете свое детище «мусором». Для хорошей раскрутки проекта это было бы несколько рискованно. Тем не менее, разработчики из Inhuman Games отважились на такой шаг. То, что неприемлемо для солидной игродельческой конторы, может оказаться счастливой находкой для маленькой студии, желающей погромче заявить о себе.

За выразительным названием скрывается 3D RTS, обещающая интересный подход к знакомому жанру. Проект, прежде всего, нацелен на игру через Интернет, на больших картах с внушительным количеством участников. Точное число, правда, не называется. Авторы пересмотрели классическую концепцию строений, обеспечивающих боеспособность армии. С одной стороны, все традиционно – здания бывают ресурсодобывающие (ресурсов в игре три – газ, электричество и trash) и «производящие» юниты. С другой, понаставленные где ни попадя работать не будут. Во-первых, добывать что-либо можно только на специальных участках. Во-вторых, ресурсы попадают во все здания исключительно через систему труб, которую необходимо сначала построить, а потом оберегать от разрушений.

И вот еще что: баланс технологий обещает быть сложным, ведь противостоящие людям мутанты делают все иначе. Например, строят вместо дорог телепорты. А люди могут ими пользоваться. Посмотрим, что выйдет из задумки с таким говорящим названием... ■

Марина Петрашко bagheera@gameland.ru



Star Wars Galaxies: Episode III – Rage of the Wookiees

Очередной add-on к известной MMORPG выйдет пятого мая – на две недели раньше кинопремьеры третьего эпизода. В игру будет добавлена планета Кашик (Kashyyk) – родина мохнатых вуки.



SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo

SCAR – это новый гоночный симулятор с ролевыми элементами, создающийся, как следует из названия, на основе лицензии знаменитого автомобильного бренда Alfa Romeo. В игре можно будет не только покататься на стильных машинках, но и заодно прокачать пилота.

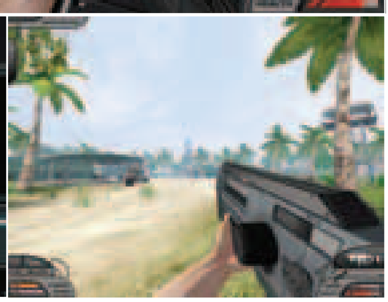
VATAN

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Fy Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2005 года
ОНЛАЙН:	http://vatan.fysoftware.com



ОЦЕНИТЕ РЕЛЬЕФНЫЕ ТЕКСТУРЫ: ДОЛГО БЛУЖДАТЬ ПО ТАКИМ КОРИДОРАМ НЕ ПРИДЕТСЯ.





Год 2273. Колонизация галактики и гражданская война. Могущественные корпорации и агрессивные повстанцы. Сетевой взлом и торговля оружием. Очевидно, нас хотят добить. Припишите сюда движок собственной выработки, и картина будет ясна. Повторит ли игра судьбу Breed? Трудно сказать. Боюсь, ответа не знают и разработчики Vatan. Именно так называется дебютный проект португальской конторы Fy Software.

Сюжет игры вновь ковыряет приевшуюся тему, в которой отметился не один десяток проектов. Теперь нам предлагают выступить в роли бравого республиканского пехотинца, под дулом автомата призывающего повстанцев соблюдать порядок, – по крайней мере, в начале игры. Что будет дальше – пока остается загадкой. Сценаристы основательно продумали предысторию игры, и хочется верить в неожиданное развитие событий.

К списку стандартных FPS-особенностей приплюсованы загадочные ролевые элементы, но подробности не сообщаются. Создатели проекта не сулят переворота в жанре, но заверяют, что в игре, как и полагается, будут управляемая техника, поддержка шейдерных инструкций, приличная физика и детальная графика. В технологическом плане Vatan уступает старшим братьям в лице Chrome и Breed, но программисты FySoftware не ленятся переписывать движок, что немного обнадеживает. И пусть релиз намечен на текущий год, однако отсутствие у проекта издателя заставляет усомниться в реальности этого срока. ■

Георгий Авдеев altermann@nightmail.ru

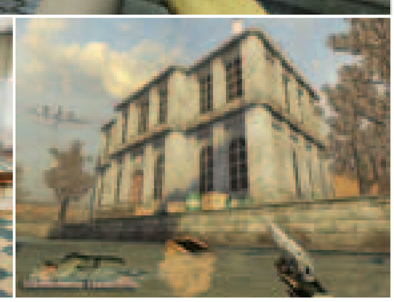
WOLFSCHANZE 1944

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Calaris Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	май 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.wolfschanze-game.com



НАМ ПРОТИВОСТОЯТ НЕ ТОЛЬКО СОБАКИ, НО И АЭРОСТАТЫ.





Военно-историческая тема вновь доказала свою неисчерпаемость. Такое впечатление, что виртуальная Вторая мировая, в отличие от подлинной, не закончится никогда. Доселе малоизвестная польская студия Calaris предлагает нам перебраться из замка Wolfenstein в бункер Wolfschanze, куда частенько заглядывал фюрер. Вы не поверите, нам снова предстоит отстреливать гадких фрицев.

Игра основана на реальных событиях и предлагает примерить на себя роль Клауса фон Штауффенберга. Этот полковник армии рейха знаменит неудачным покушением на Гитлера в 1944 году. И хотя разработчики не обещают цитировать школьный учебник, ископаемых зомби в игре не планируется, что уже отрадно. Зато планируется управляемая техника, состоящая из мотоцикла и, если позволят сроки, танка. Арсенал вооружений также не ограничится ставшими визитной карточкой игр про Вторую мировую «вальтером» и «шмайсером». Среди прочего вооружения заявлена... колбаса. С ее помощью нам предлагают нейтрализовать враждебно настроенных собак.

Игровой движок формально поддерживает большинство современных технологий, оставляя детализацию на совести художников. Искусственный интеллект позволяет противнику менять вооружение на ходу, а физический движок обещает соблюдать законы Ньютона. Остается надеяться, что нас ожидает добротный, пусть и малобюджетный шутер. ■

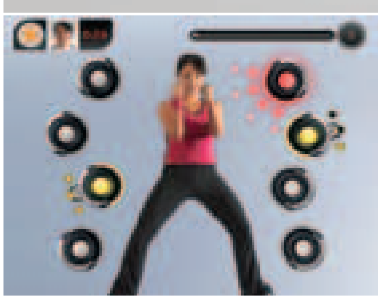
Георгий Авдеев altermann@nightmail.ru

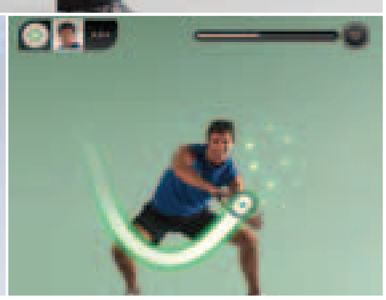
Нашим правнукам и правнучкам работать очень быстро надоело, и они, недолго думая, подняли восстание против маленьких зеленых агрессоров....

EYETOY: KINETIC

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	sports
зарубежный ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	SCEE London Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	30 сентября 2005 года
ОНЛАЙН:	www.scee.com


ПОЛНЫЙ КОНТРОЛЬ НАД СОБСТВЕННЫМ ТЕЛОМ БУДЕТ КЛЮЧЕВЫМ ЭЛЕМЕНТОМ ИГРЫ.





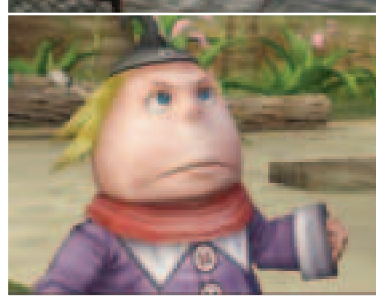
О том, что игры с использованием камеры EyeToy являются неплохим способом размять косточки, знают многие; однако до сих пор ни одна EyeToy-игра не была полностью посвящена спортивным упражнениям. EyeToy: Kinetic – новое слово от пионеров USB-камеры SCEE London Studios – спешит наверстать это досадное упущение.
Для консультаций по разработке спортивного фитнесс-проекта были приглашены специалисты из Nike Motionworks – поэтому можно не сомневаться в том, что упражнения, представленные в EyeToy: Kinetic, будут максимально сбалансированы и полезны для здоровья. На сегодняшний день речь идет о четырех типах дисциплин: Aero Motion и Combat фокусируются на общем развитии тела, включая в себя аэробику, а также движения и стойки из кикбоксинга, тхэквондо и карате. Mind and Body, вдохновленная индийской йогой и китайским тай-ци, займется вашим дыханием, концентрацией и гибкостью, а медленные движения вслед за игровыми инструкциями в режиме Toning помогут развить определенные группы мышц. Для улучшения взаимодействия игрока с внутриигровыми объектами для EyeToy была разработана специальная линза, надевающаяся на камеру спереди. EyeToy: Kinetic появится на прилавках магазинов ближе к осени этого года; до тех пор вам, дорогие читатели, придется поддерживать форму самостоятельно. Итак, ноги на ширине плеч... ■

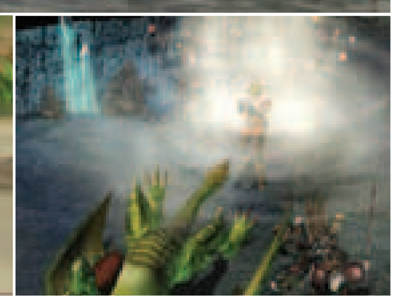
Сергей «TD» Цилюрик td@miranime.net

ARC THE LAD: END OF DARKNESS

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG
зарубежный ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Cattle Call
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	07 июня 2005 года (США)
ОНЛАЙН:	http://www.namco.com


СВЕТ МОЙ ЗЕРКАЛЬЦЕ, СКАЖИ, ДОЛГО ЛЬ МНЕ ОСТАЛОСЬ ЖИТЬ?





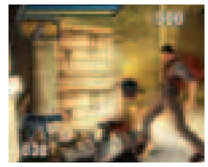
Сериал Arc the Lad известен поклонникам ролевых игр уже довольно давно. И хотя он вряд ли может соперничать с колоссами вроде Final Fantasy или Dragon Quest, имеющейся популярности ему вполне хватает, чтобы время от времени обзаводиться новыми частями. Очередное пополнение, получившее название Arc the Lad: End of Darkness, уже успело выйти в Японии, а вскоре доберется и до англоязычной аудитории.
Тем, кто когда-то не пропустил Arc: Twilight of Spirits, многое в новом проекте покажется хорошо знакомым, так как события игры происходят в том же самом мире, да и многие персонажи остались прежними – лишь немного повзрослели. Правда, на этом сходства End of Darkness с предшественницей заканчиваются.
Во-первых, теперь требуется выполнять миссии, рассортированные по сложности и типу заданий, – это дает возможность «прокачивать» персонажа и способствует развитию сюжета. Во-вторых, изменилась боевая система – сражения происходят в реальном времени, управлять можно только одним бойцом, иногда рассчитывая на помощь напарников, ведомых искусственным интеллектом. И, наконец, появилась поддержка многопользовательского режима, который позволяет объединить до 8 человек одновременно!
Пожалуй, неясно только одно – понравятся любителям RPG эти изменения или разработчики зря потратили на них время. ■

Red Cat Chaosman@yandex.ru



Rasetsu Alternative

И снова Nippon Ichi. На этот раз – с римейком фантастических PC RTS от Kogato Studio. Rasetsu Alternative – стратегия в реальном времени, мы даже сможем выбрать, к какой из противоборствующих сторон примкнуть.



Dead to Rights: Reckoning

PSP-версия похождений Джека Слейта и его верного хвостатого друга. Нам обещана новая история, новые уровни, новое оружие и новые приемы. Добавьте сюда поумневшую камеру и беспроводной WiFi-мультиплеер, и картина будет полной.

REBELSTAR TACTICAL COMMAND

ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	tactic/strategy
зарубежный ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	CODO Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	август 2005 года (США)
ОНЛАЙН:	http://www.namco.com



ДАЖЕ ТАНКИ ИМПЕРИИ ARELIAN ВНЕШНЕ НАПОМИНАЮТ ОБЫЧНЫЕ ЛЕТАЮЩИЕ ТАРЕЛКИ. ЧТО НЕ МЕШАЕТ ИМ ОСТАВАТЬСЯ ГРОЗНЫМИ БОЕВЫМИ МАШИНАМИ.





Кто бы мог подумать еще несколько лет назад, что создатели культового сериала X-Com, когда-то входившего в число самых популярных игр на PC, в один прекрасный день решат потрудиться на благо Game Boy Advance. Но времена меняются, и выход идейного наследника X-Com, известного как Rebelstar Tactical Command, состоится уже этим летом на радость всем любителям всласть повоевать с инопланетным разумом.

Итак, по версии сценаристов из CODO Games (а также сотен других студий-разработчиков), в сравнительно недалеком будущем землян вынудили распрощаться с независимостью и заставили работать на благо более могущественной цивилизации — в данном случае Империи Arelian. Ясное дело, нашим правнукам и правнучкам работать очень быстро надоело, и они, недолго думая, подняли восстание против маленьких зеленых агрессоров, дабы отучить последних жить за чужой счет. Одним из этих взбунтовавшихся потомков и предстоит стать каждому заинтересованному обладателю GBA.

В Rebelstar создателями предусмотрены стандартная Campaign, Skirmish и аж две разновидности многопользовательского режима – специально для тех, кто презирает битвы с искусственным интеллектом. Кроме того, обещаны возможность развивать персонажей согласно всем канонам жанра RPG, огромный арсенал разнообразного оружия (как земного так и инопланетного происхождения) и разрушаемые декорации. А хватит ли зеленым человечкам всего этого для завоевания всенародной любви – станет ясно уже совсем скоро. ■

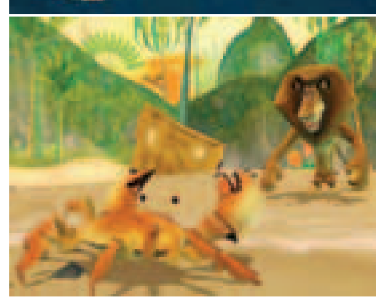
Red Cat Chaosman@yandex.ru

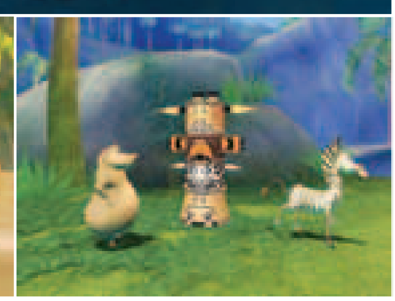
MADAGASCAR

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube, GBA, DS
ЖАНР:	action
зарубежный ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Toys for Bob/Vicarious Vision
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	24 июня 2004 года
ОНЛАЙН:	http://www.activision.com



ЭТО ПОЛИЦЕЙСКАЯ ОБЛАВА ИЛИ РОДЕО ВЕРХОМ НА БЕГЕМОТЕ?





Сегодня любой успешный фильм (тем более детский) просто обязан обзавестись интерактивным двойником на всех существующих платформах. В том, что новую анимационную ленту Madagascar знаменитой студии DreamWorks ожидает успех, сомневаться уже не приходится – стало быть, нет сомнений и в намерении издательства Activision подзаработать немного деньжат на популярности будущего блокбастера.

В руках игрока оказывается судьба четырех не самых благоразумных млекопитающих – льва Алекса, зебры Марти, жирафа Мелмана и гиппопотамши Глории. Один из означенных братьев наших меньших однажды пропал из клетки зоопарка, а трое других не придумали ничего лучше, как сбежать и отправиться на его поиски.

Ясное дело, что ни к чему хорошему это привести не могло. Хотя пропавшего благополучно нашли, вся четверка неожиданно для себя оказалась на далеком острове, где привыкшим к сытой жизни за решеткой зверюгам пришлось выживать в совершенно экстремальных условиях. Согласно всем современным традициям, Madagascar должен стать очередной «лицензированной» поделкой «по мотивам» – в меру забавной, в меру симпатичной и не слишком продолжительной (обещано 12 уровней и несколько мини-игр). Но кто знает – вдруг разработчики найдут в себе силы сотворить что-нибудь эдакое, способное привлечь внимание не только громким именем? ■

Red Cat Chaosman@yandex.ru

Но главное – трупы, горы кровавых полигональных останков на остывающих полях сражений. Тела не превратятся в кости, а твердь земная не разверзнется и не поглотит их бесследно.

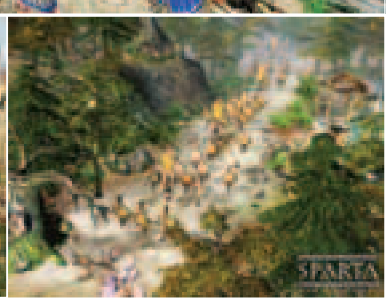
СПАРТА (SPARTA: ANCIENT WARS)

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:	Burut Creative Team
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	2006 год
ОНЛАЙН:	http://www.burut.ru



ЕЩЕ ОДНО ДЕРЗКОЕ ЗАЯВЛЕНИЕ РАЗРАБОТЧИКОВ: ЛИМИТА ЮНИТОВ НЕ БУДЕТ! ВООБЩЕ!





Что вы знаете о Спарте? Уверен, большинство припомнит лишь войну спартанцев с Троей. А почему? Да потому, что «Битва за Трою» совсем недавно гремела в кинотеатрах, а угловатые греки рубили квадратных спартанцев в одноименной игре. Однако в истории Спарты было немало куда более значительных и, что важнее, реальных конфликтов, кровопролитных войн с другими полисами и могущественной Персией.
С помощью Sparta: Ancient Wars отечественная студия Burut CT намерена заполнить пробелы в наших исторических знаниях. Тридцать миссий и три кампании, насыщенные самыми достоверными подробностями, осветят историю одного из величайших древнегреческих полисов. Специально для «Спарты» пишется могучий движок. «Скромность разработчика не красит» – вот, по всей видимости, девиз Burut. Нам обещают графику и физику уровня современных экшнов. Пораженные катапультами здания разрушаются, а не «уезжают» в клубах пыли под землю. Слоны и лошади сбивают людей с ног, массивные бульжники ломают деревья, а ветер разгоняет по воде эффектную рябь. Но главное – трупы, горы кровавых полигональных останков на остывающих полях сражений. Тела не превратятся в кости, а твердь земная не разверзнется и не поглотит их бесследно. По крайней мере, так говорят разработчики. Сейчас все ресурсы компании брошены на то, чтобы подкрепить слова делом. К маю этого года Burut надеется закончить демо-версию, которая на Е3 подтвердит все лучшее, что было сказано о «Спарте». ■

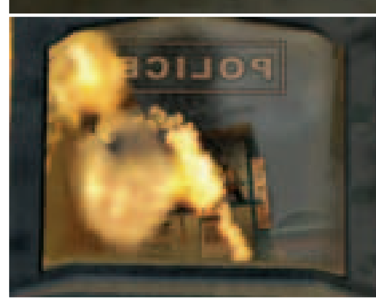
Роман «ShaD» Епишин shad@gameland.ru

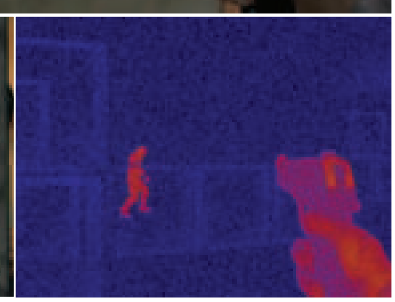
ROLL CALL

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCi Entertainment Group
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Rocksteady Studios / Argonaut Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.sci.co.uk



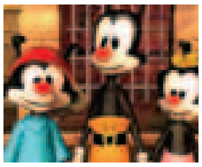
ПОХОЖЕ, ПОЖАРНЫЕ ЗДЕСЬ НЕ В ПОЧЕТЕ…





Антитеррористическая пропаганда в США стала настолько рьяной, что уже чуть ли не в каждой анонсируемой игре фигурируют плохие террористы и хорошие американские блюстители правопорядка. Шутка ли – в Roll Call рядом с пожарным, идущим вызволять из горящего дома маленького ребенка, шагает офицер полиции, призванный защитить работника брандспойта от угрюмых террористов с автоматами наперевес.
Roll Call обещает сразить публику двумя вещами: навороченным движком Havoc версии 2.0 и невиданным доселе качеством ragdoll-анимации. Современный движок потребовался для построения уровней, успешное прохождение которых зависит от грамотного использования законов физики (вспоминаем Half-Life 2). Разработчики улыбаются и уверяют журналистов, что поистине удивителен факт применения предметы обстановки по своему усмотрению. Журналисты, в свою очередь, тоже улыбаются и думают, что в Argonaut последние два года все все спали, ведь эта технология не успела намозолить глаза только в «Тетрисе».
Играть предстоит офицером нью-йоркской полиции Ником Мэйсоном. Случайно став национальным героем, Ник получил повышение, перевелся в Агентство Национальной Безопасности и начал показывать городу массовый (цитата!) «ass kicking». Далее следует лихорадочная стрельба по плохим парням из нескольких видов пушек на нескольких уровнях. Пиф-паф!■

Алексей «Vercetty» Руссол vercetty@playmasters.ru



Animaniacs: The Great Edgar Hunt

Уже совсем скоро на прилавках появится action/adventure от третьего лица по мотивам известного мультсериала «Аниманьяки»: бегаем, прыгаем, спасаем друзей. В качестве дополнительного бонуса выступает серия мини-игр от знаменитых Пинки и Брэйна.

SHOGUN WARRIOR: THE LOST ARMY

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Box Clever Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ДАТА ВЫХОДА:	октябрь 2005 года (США)

■ ОНЛАЙН:	http://www.namco.com



ПОКА ПЕХОТА СРАЖАЕТСЯ ВРУКОПАШНУЮ, ЛУЧНИКИ БЛАГОРАЗУМНО ДЕРЖАТСЯ НА РАССТОЯНИИ, ПОЛИВАЯ ПРОТИВНИКА ДОЖДЕМ СТРЕЛ.



Хотя Nintendo DS появилась в продаже уже полгода назад, по-настоящему качественных и оригинальных игр для этой портативной консоли выпущено пока совсем немного. Дело пойдет на лад в ближайшие несколько месяцев – как силами самой Nintendo, так и стараниями ее верных союзников. Например, компания Namco вознамерилась осенью выпустить для DS весьма любопытный проект Shogun Warrior: The Lost Army.

История The Lost Army рассказывает о борьбе двух братьев, задумавших покорить средневековую Японию, а заодно при случае извести друг друга.

По информации, которой поделился с общественностью издатель, нас ожидает довольно интересная real-time strategy, не чурающаяся и пошаговых элементов, к тому же вовсю использующая оба экрана Nintendo DS. Верхний (основной) будет отображать трехмерное поле боя и позволит наблюдать за схватками противоборствующих армий, а нижний (сенсорный) отведен под тактическую карту, он даст игрокам возможность при помощи стилуса или пальца управлять передвижениями вверенных ему отрядов (внизу на экране расположены специаль-ные пиктограммы и прочие элемен-ты интерактивного интерфейса). И все же сражения станут не единственным способом достижения победы – потенциальный сегун вполне сможет испробовать путь мирных переговоров (да, дипломатия тоже есть), либо прибегнуть к услугам наемных убийц. Сенсорный экран, кстати, поможет вам и в этом: многие аспекты масштабных сражений выполнены в виде отдельных мини-игр, названия некоторых из них уже известны: Forest Duels, Castle Siege, Sea Battle, Ninja Battle. Ну и конечно, не забыт беспроводной мультиплеер: что может быть лучше стретегической сечи на шестнадцать персон одновременно? Сговоры, интриги, вероломные предательства и покушения – средневековые страсти в кармане.

На данный момент Shogun Warrior: The Lost Army выглядит очень многообещающе – осталось лишь дождаться выхода игры в свет, чтобы понять, насколько верным оказалось первое впечатление. ■

Алексей «Vercetty» Руссол vercetty@playmasters.ru

SPELLFORCE 2

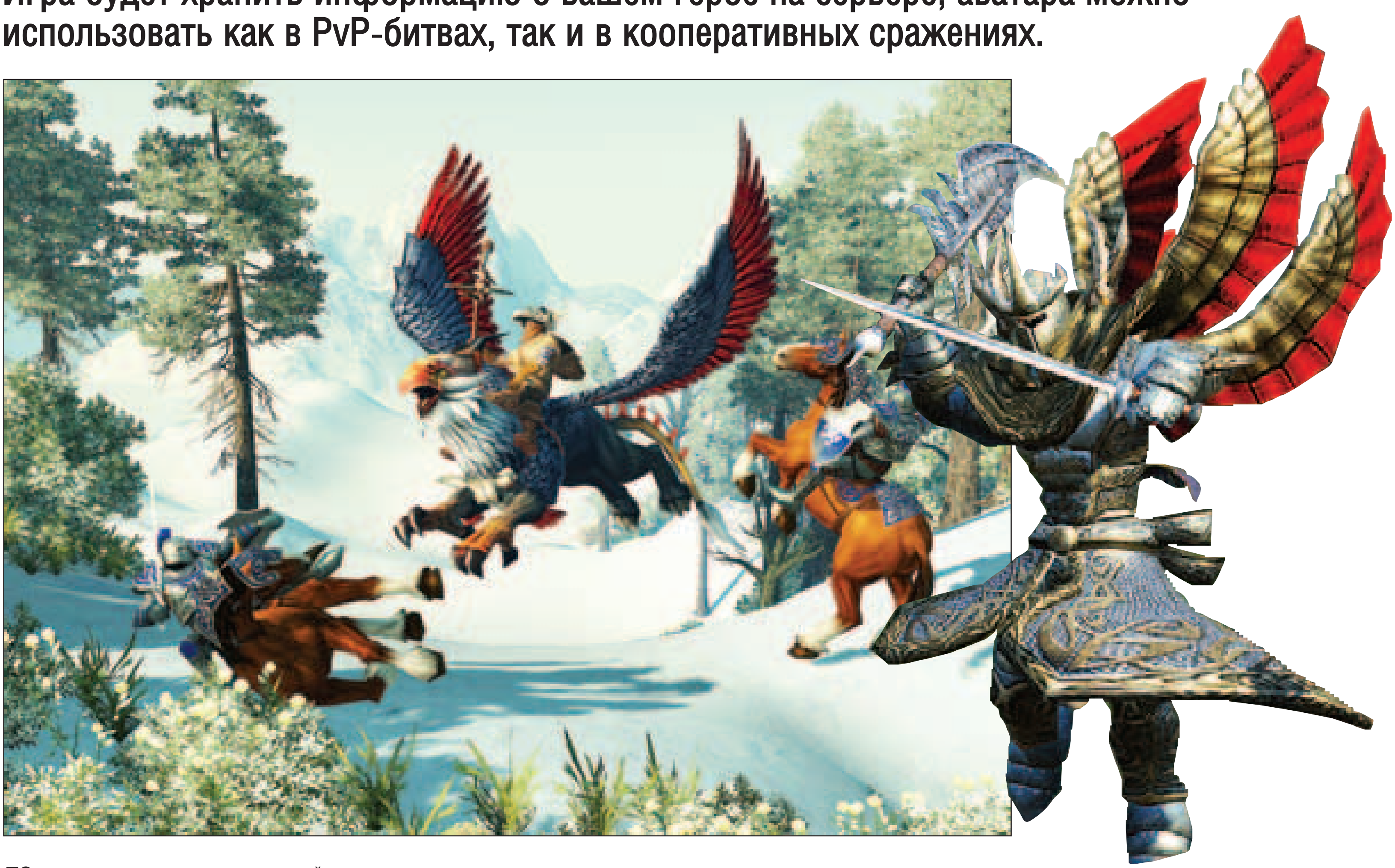


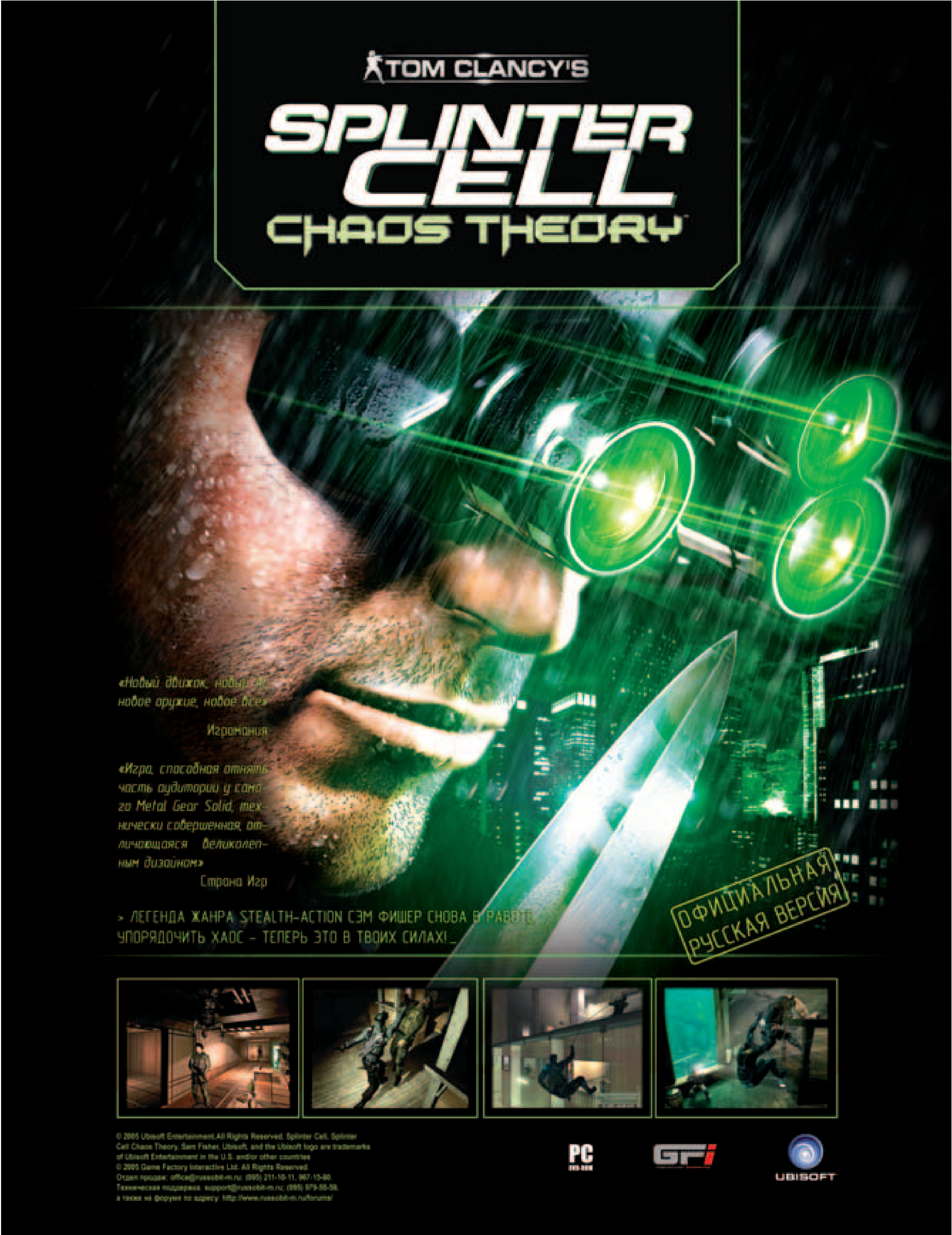
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS/RPG
РАЗРАБОТЧИК:	Phenomic
ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.jowood.com

SpellForce 2 это:
- сплав ролевой игры и стратегии
- три расы, по двенадцать юнитов в каждой
- сто разнообразных навыков для героев
- впечатляющая графика

Игра будет хранить информацию о вашем герое на сервере; аватара можно использовать как в PvP-битвах, так и в кооперативных сражениях.





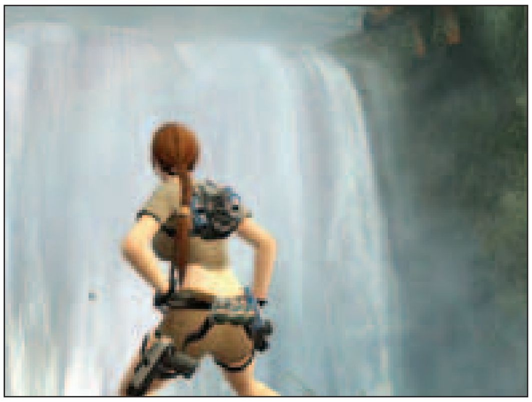
TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CHAOS THEORY
«Новый движок, новый AI, новое оружие, новое всё»
Игромания
«Игра, способная отнять часть аудитории у самого Metal Gear Solid, технически совершенная, отличающаяся великолепным дизайном»
Страна Игр
> ЛЕГЕНДА ЖАНРА STEALTH-ACTION СЭМ ФИШЕР СНОВА В РАБОТЕ.
УПОРЯДОЧИТЬ ХАОС – ТЕПЕРЬ ЭТО В ТВОИХ СИЛАХ!_
ОФИЦИАЛЬНАЯ РУССКАЯ ВЕРСИЯ
© 2005 Ubisoft Entertainment.All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries
© 2005 Game Factory Interactive Ltd. All Rights Reserved
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-50-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
PC
UBISOFT

LARA CROFT TOMB RAIDER: LEGENDS

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action/adventure
РАЗРАБОТЧИК:	Crystal Dynamics
ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена

ОНЛАЙН:
www.tombraider.com

Наконец череде голословных обещаний пришел конец – представители Crystal Dynamics и Eidos обнародовали долгожданные скриншоты. Позирует Лара Крофт, расхитительница гробниц.



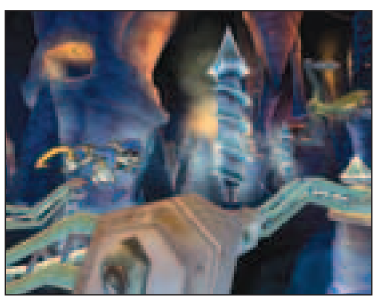


SLY 3: HONOR AMONG THIEVES

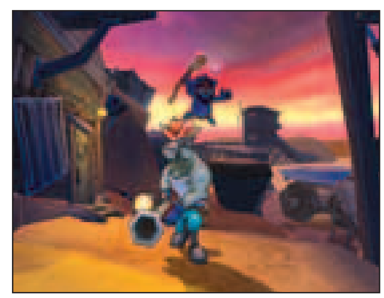
ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	adventure
РАЗРАБОТЧИК:	Sucker Punch
ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.suckerpunch.com

Обаятельный воришка-енот возвращается и спешит рассказать об улучшенном геймплее и доработанной графике.







RATCHET: DEADLOCKED

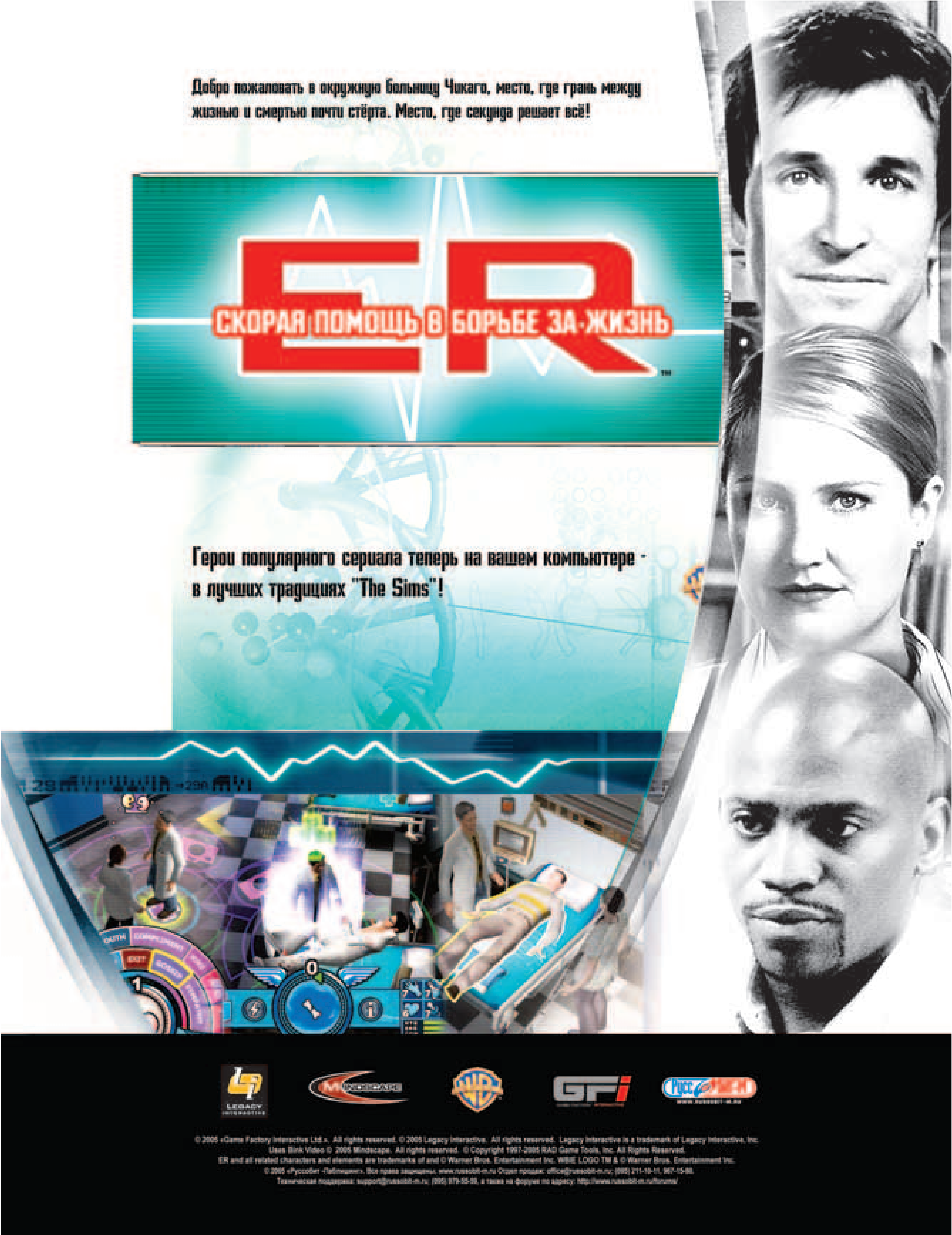


ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	Insomniac Games
РАЗРАБОТЧИК:	Insomniac Games
ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.insomniacgames.com

В четвертой части нам даруют нелинейность прохождения, свободу от обязательного выполнения некоторых миссий и спортивный уклон в целом.





Добро пожаловать в окружную больницу Чикаго, место, где грань между жизнью и смертью почти стёрта. Место, где секунда решает всё!
ER
СКОРАЯ ПОМОЩЬ В БОРЬБЕ ЗА ЖИЗНЬ
Герои популярного сериала теперь на вашем компьютере - в лучших традициях "The Sims"!
LEGACY INTERACTIVE
GFi
www.russobit-m.ru
© 2005 «Game Factory Interactive Ltd.». All rights reserved. © 2005 Legacy Interactive. All rights reserved. Legacy Interactive is a trademark of Legacy Interactive, Inc.
Uses Bink Video © 2005 Mindscape. All rights reserved. © Copyright 1997-2005 RAD Game Tools, Inc. All Rights Reserved.
ER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. WBIE LOGO TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
© 2005 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-09, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

ПЛАТФОРМА:	PC, PS2, GC, Xb PSP, DS, GBA
ЖАНР:	action
РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts
ДАТА ВЫХОДА:	25 ноября 2005 года

ОНЛАЙН:
www.electronicarts.co.uk

Объявлено об очередной игре по мотивам очередной части кинофильма. Вскоре после летних каникул вас снова ждет Хогвартс. Читайте об игре в следующем номере «СИ»!





TALES OF LEGENDIA

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
ДАТА ВЫХОДА:	2005 год (Япония)

ОНЛАЙН:
http://www.scee.com

Дизайнером персонажей Tales of Legendia стал Кадзуто Накадзава. Поклонники Record of Lodoss War ликуют.







JAK X: COMBAT RACING



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/racing
РАЗРАБОТЧИК:	Naughty Dog
ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.naughtydog.com

Устав от платформенных бродилок, бравый Джек и его друг Декстер устроили багги-покатушки с перестрелками, разрушаемыми объектами на трассах и многопользовательским режимом на шесть персон.




Снежные вершины, мрачные катакомбы и знойные пески пустынь в новом боевике студии Novalogic.
ВЕСНА 2005
DELTA FORCE®
ПЕРВАЯ КРОВЬ
snowball.ru
ураганные боевики
NOVALOGIC®
www.novalogic.ru
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.









ТАК МНОГО ДЕВУШЕК ХОРОШИХ! ГРЕХ НЕ… СФОТОГРАФИРОВАТЬСЯ.





ДМИТРИЮ АРХИПОВУ ПРИШЛОСЬ ВРУЧАТЬ НАГРАДУ САМОМУ СЕБЕ.

КРИ'2005



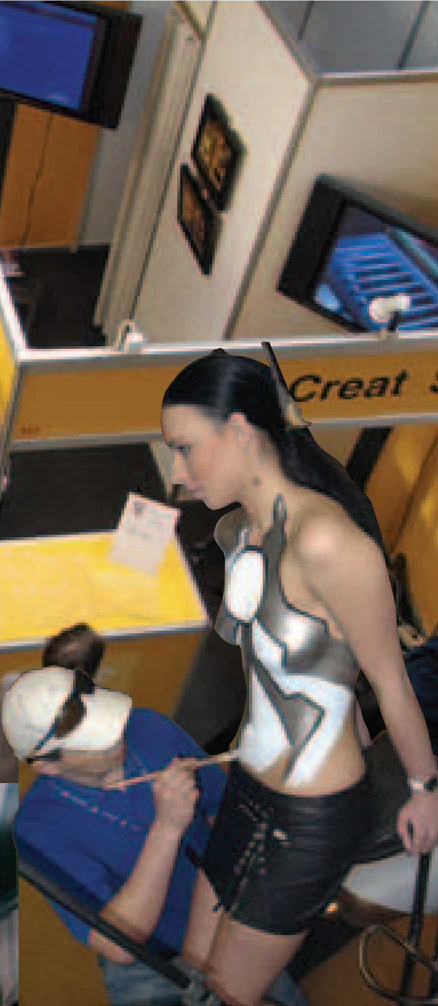


А К БОКСУ LADA RACING CLUB БУДЕТ ПРИЛАГАТЬСЯ ТАКАЯ БЛОНДИНКА?





КАРТИНА В СТИЛЕ «ЛАЙФСТАЙЛ». СЛЕВА – БУФЕТ, СПРАВА – PLAYSTATION 2.



Автор:
Mushroom Cat
mushroomcat@gameland.ru

Restless
restless@yandex.ru

Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

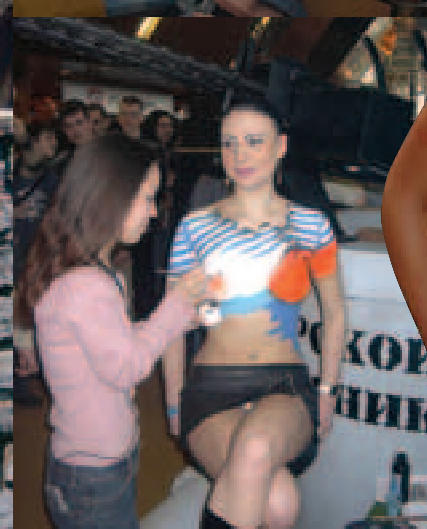
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

Юрий Левандовский
voron@gameland.ru

Георгий Авдеев
altermann@nightmail.ru



НИВАЛОВСКИЕ ДЕВУШКИ ГРУДЬЮ ВСТАНУТ НА ЗАЩИТУ СВОЕГО СТЕНДА.







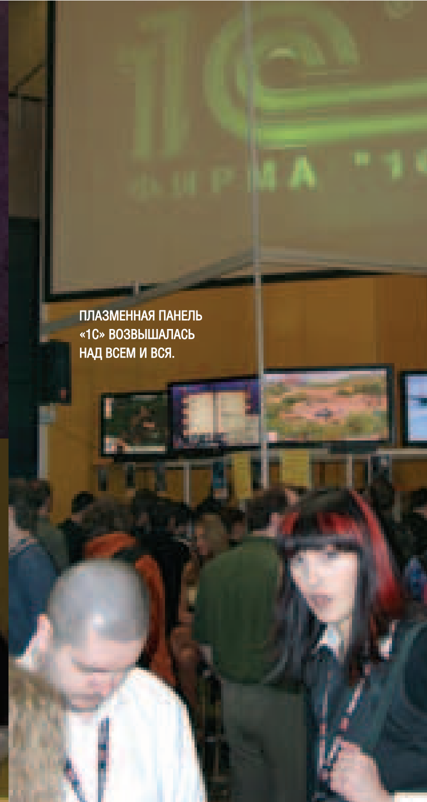


ЦЕРЕМОНИЮ НАГРАЖДЕНИЯ ВЕЛИ ДИДЖЕИ РАДИО «МАКСИМУМ». ОНИ ЖЕ ПРИНИМАЮТ УЧАСТИЕ В ОЗВУЧКЕ ИГРЫ «АДРЕНАЛИН-ШОУ».

Еще престижней, еще грандиознее, еще богаче. Конференция Разработчиков компьютерных Игр (КРИ) развивается столь стремительно, что, глядишь, скоро даст фору западным товаркам. Глаза разбегались от обилия громких названий и красивых девушек, которые, подобно сказочным сиренам, завлекали к стендам посетителей. На этот раз в конференции участвовали 174 компании (на полсотни больше, чем в прошлом году), получили аккредитацию больше ста журналистов, а уж посетителей и вовсе было видимо-невидимо. Не подкачала и тематическая часть – за три дня КРИ было прочитано порядка ста лекций, подготовленных признанными экспертами игростроения. Хитом этого года, безусловно, стали booth babes – очаровательные стендистки, которым порой уделялось больше внимания, чем специально приглашенным зарубежным геймдизайнерам и прочим Особо Важным Персонам, посетившим КРИ. Корреспонденты «СИ» пристально следили за событиями конференции, и теперь в вашем распоряжении все самое интересное со слета разработчиков и издателей.



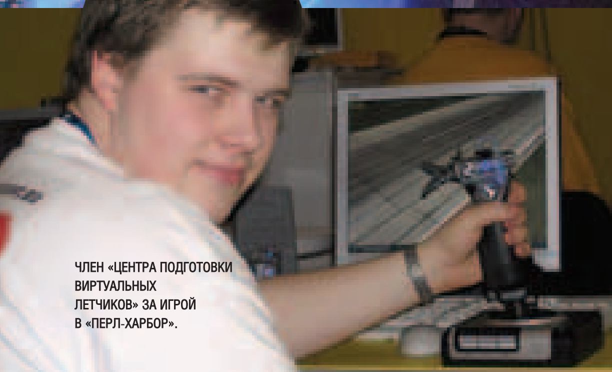
СПЕЦЭФФЕКТЫ ЗАКЛИНАНИЙ – ГРАФИЧЕСКАЯ ИЗЮМИНКА «МАГИИ КРОВИ».



ПЛАЗМЕННАЯ ПАНЕЛЬ «1С» ВОЗВЫШАЛАСЬ НАД ВСЕМ И ВСЯ.



ВОТ ТАКОГО ОГНЕННОГО ДЕМОНА МОЖНО БУДЕТ ПРИЗВАТЬ НА ПОМОЩЬ В «МАГИИ КРОВИ».



ЧЛЕН «ЦЕНТРА ПОДГОТОВКИ ВИРТУАЛЬНЫХ ЛЕТЧИКОВ» ЗА ИГРОЙ В «ПЕРЛ-ХАРБОР».



АВТОРЫ «САНИТАРОВ ПОДЗЕМЕЛИЙ» ОБЕЩАЮТ, ЧТО ВЕСОМАЯ ЧАСТЬ ИГРЫ БУДЕТ СТРОИТЬСЯ НА ДИАЛОГАХ ПЕРСОНАЖЕЙ.



ПО СЛОВАМ РАЗРАБОТЧИКОВ, ВО ВТОРОЙ ЧАСТИ «В ТЫЛУ ВРАГА» ТАНКИ БУДУТ ОСТАВЛЯТЬ НА СНЕГУ СЛЕДЫ ОТ ГУСЕНИЦ.



1С

Плазменная панель, возвышавшаяся над стендом «1С», была заметна уже при входе в гостиницу «Космос». Вблизи же экспозиция ведущего российского издателя напоминала высотное здание. Снаружи стояли компьютеры, демонстрировавшие проекты компании, а «внутри» стенда была организована штаб-квартира одинэсовцев. Здешняя промо-девушка (блондинка, одетая, как полагается, во все желтое) даже терялась на фоне этого колосса. Что, однако, не мешало многим посетителям КРИ признать ее самой симпатичной из всех booth babes.

Санитары подземелий

Первое, что бросилось в глаза, – игра «Санитары подземелий» – RPG, созданная по мотивам книги Дмитрия «Гоблина» Пучкова. Вкратце сюжет: группу десантников под видом заключенных отправляют на планету-тюрьму, где им предстоит найти корабль, который уголовники строят для побега. Случается так, что отряд попадает в плен, и теперь главгерою придется отыскать своих товарищей и выполнить поставленное задание.

Разработчики обещают огромный игровой мир с более чем пятьюдесятью областями и множеством существ, населяющих планету-тюрьму. В игре делается упор на диалоги, призванные придать сюжету еще большую глубину. Интересная находка – NPC будут реагировать на вас в зависимости от того, как вы одеты. То есть, если герой заявится в город в робе заключенного, его тут же схватят и передадут на руки службе правопорядка. В ближайшее время мы подготовим отдельный материал по этой игре.

В тылу врага II

Первая часть «В тылу врага» стала лауреатом КРИ-2003 в номинации «Лучшая зарубежная игра». В этом году на Gameland Awards ее признали лучшей PC-игрой 2004 года. Конечно же, хотелось узнать, какие коренные отличия ожидаются в сиквеле. Первое – это переработанная графика. Красиво разрушаются здания, любой объект можно рассмотреть в мельчайших подробностях. «Кустики, правда, достались в наследство от первой части, но мы над ними еще поработаем», – с улыбкой говорит один из разработчиков.

Помимо графики переделан искусственный интеллект. Если раньше солдатами нужно было управлять «вручную» (вплоть до того, что одним пехотинцем можно было пройти целую миссию), то теперь геймплей больше ориентирован на слаженные действия команды. Появился такой параметр, как «мораль». То есть застигнутые врасплох солдаты не отважатся выступить против вооруженных до зубов недругов, а тотчас возьмут ноги в руки... Добавлены плавающие танки, самолеты, планеры, на которых доставляют подкрепление, а также множество нового оружия (огнемет, как всегда, зажигает). Новинкой станут зимние карты, на которых можно устраивать настоящие «ледовые засады». Держим руку на пульсе игры!

Магия крови

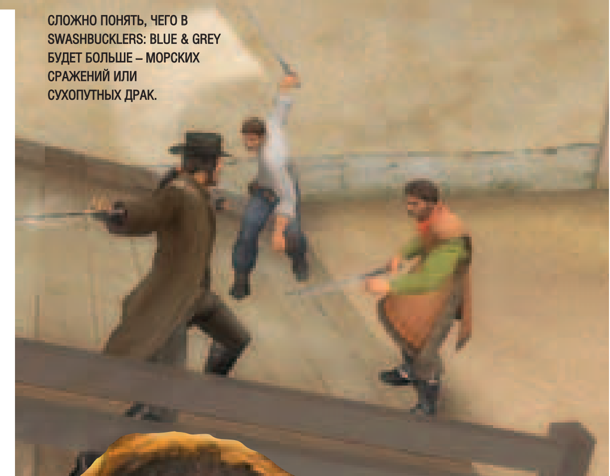
Ежели вы думаете, что отечественная action/RPG «Магия крови» является заурядным клоном Diablo, спешим вас «разочаровать». Геймплей, дизайн персонажей и общая атмосфера игры кардинально отличаются от легендарного творения Blizzard.

Взгляд тут же приковывают умопомрачительные персонажи. Пока неясно, как сможет сюжет объединить таких разношерстных героев, но, судя по всему, история будет занятной.

Особую роль, как понятно из названия, играет магия. Обещается 12 магических школ, а всего будет доступно около ста заклинаний. Ноу-хау разработчиков: любой выученный спелл влияет на внешний вид и характеристики персонажа. Всего за пару минут игры миловидная старушка под моим руководством превратилась в покрытую боевыми латами фурию с непонятным существом, торчащим прямо из живота.



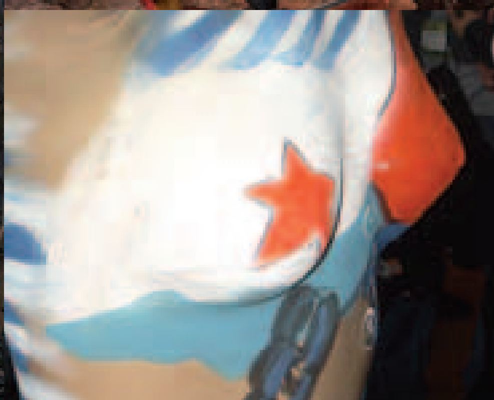
КАПИТАНУ БЛАДУ ТО И ДЕЛО ПРИДЕТСЯ ВСТРЕВАТЬ В КРОВАВЫЕ ПОТАСОВКИ.



СЛОЖНО ПОНЯТЬ, ЧЕГО В SWASHBUCKLERS: BLUE & GREY БУДЕТ БОЛЬШЕ – МОРСКИХ СРАЖЕНИЙ ИЛИ СУХОПУТНЫХ ДРАК.

ГЕНИЙ-ОДИНОЧКА

Возле стенда Solar Siberia Soft в течение всей выставки скромно стоял ровно один молодой человек. Оказалось – неспроста. Программист Роман Будкеев из Красноярска – единственный сотрудник, он же основатель компании. Вот уже полгода он работает над стратегией в реальном времени по истории человечества от каменного века до 17-18 веков. К сожалению, ему до сих пор не удалось собрать команду. Да, разумеется, пока это некоммерческое предприятие, но кто знает, чем все обернется. Присоединяйтесь к смельчаку, пока не поздно – www.wouwsoft.narod.ru!





МЫ НЕ РАЗБОЙНИКИ, МЫ БЛАГОРОДНЫЕ ПИРАТЫ!

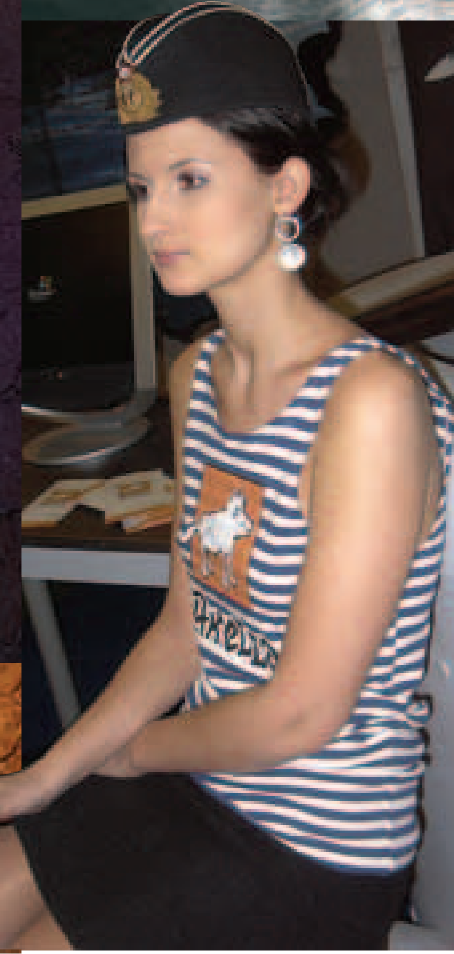


РЕНАТ НЕЗАМЕТДИНОВ, РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТОВ «КАПИТАН БЛАД» И «КОРСАРЫ III».



ВОДА ЛУЧШЕ, ЧЕМ НАСТОЯЩАЯ! («МОРСКОЙ ОХОТНИК»).





АКЕЛЛА

На стенде «Акеллы» было жарковато: мало того, что посетители не могли пройти мимо соблазнительного боди-арта, так еще и игры выставлялись разрекламированные. Представители компании показывали публике четыре своих проекта, которые по понятным причинам были связаны с морем. Судя по ажиотажу, царившему вокруг стенда акелловцев, записаться в морские волки хотят очень многие.

Запомнились графически впечатляющие «Корсары III». Не позже, чем к первому сентября 2005 года (релиз игры сдвинули на полгода – смотрите наши новости) надо научиться пить ром кружками и в обязательном порядке завести себе попугая-матершинника.

Действие следующей игры происходит на закате эпохи пиратства – во время Гражданской войны в США 1861-1865 гг. В Swashbucklers: Blue & Grey вам достанется роль бравого контрабандиста, вовлеченного в политические и военные интриги между Севером и Югом.

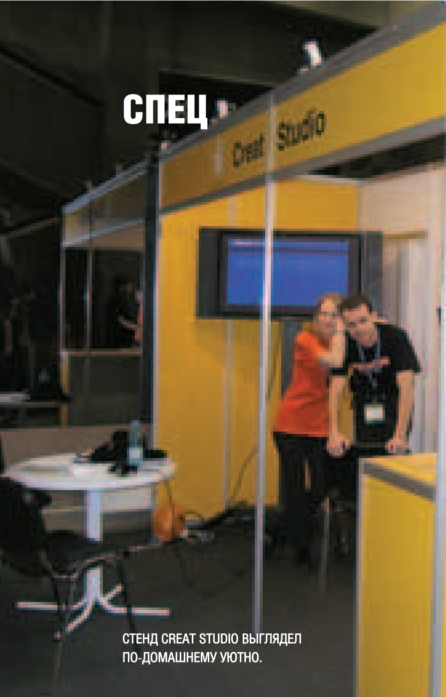
Помимо морских сражений вас ожидает возможность исследовать просторы Мексиканского залива и Карибского моря, заниматься торговлей и выполнять квесты, от которых будет зависеть концовка игры. А страдающие морской болезнью смогут сойти на берег и провести «дипломатические переговоры» с первым попавшимся неприятелем. Благодаря движку RenderWare 3.6 станет возможным выпустить игру сразу на двух платформах: PlayStation 2 и PC. Вряд ли на PS2 найдется игра, которой будет под силу тягаться со Swashbucklers – даже не верится, что из консоли можно такое выжать. Заниматься затачиванием клинков игрокам придется аж до конца 2005 года – раньше этого срока игра в продажу не поступит.

Специально для нового проекта компании Akella – «Морской охотник» – была сооружена огромная пулеметная турель. Игра будет повествовать о приключениях, которые выпали на долю команды маленького торпедного катера во времена Отечественной войны. В течение игры вы пройдете путь от стрелка до командира группы ракетных катеров. Ваш герой – действительно живший в ту пору человек, участник тогдашних событий. Исторический ход войны будет восстановлен в точности – с первого до последнего дня.

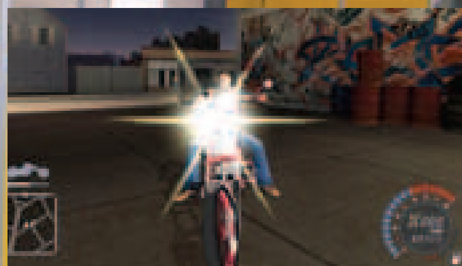
Движок «Морского охотника» Storm 3.5 позволит поднять графику до невиданного доселе уровня. Вода выглядит настолько убедительно, что кажется, она вот-вот выплеснется за экран. Благодаря все тому же движку, физика движения катера достойна красивой картинки. На поведение вашего судна будут влиять мощность двигателя, создаваемые другими кораблями волны, волнение моря и многие другие.

Четвертым и последним по счету на стенде Akella был проект «Капитан Блад» – помиссионный экшн для Xbox и PC. Сюжет строится по мотивам произведений Рафаэля Сабатини. Вам предстоит почувствовать себя главным героем книги и ощутить на собственной шкуре «все прелести» вольной пиратской жизни. А это морские грабежи, фехтование, уничтожение вражеских судов и крепостей. Разработчики обещают нам массу игровых возможностей, включая поединки на суше и приключения в открытом море.

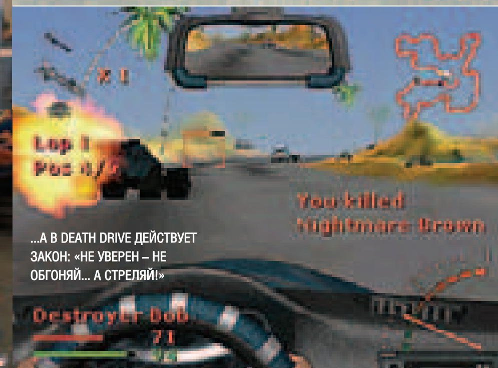
Что ж, нам остается только топить кораблики в собственной ванне и ждать пока «Акелла» выпустит на рынок свою флотилию «морских» проектов.



СТЕНД CREAT STUDIO ВЫГЛЯДЕЛ ПО-ДОМАШНЕМУ УЮТНО.



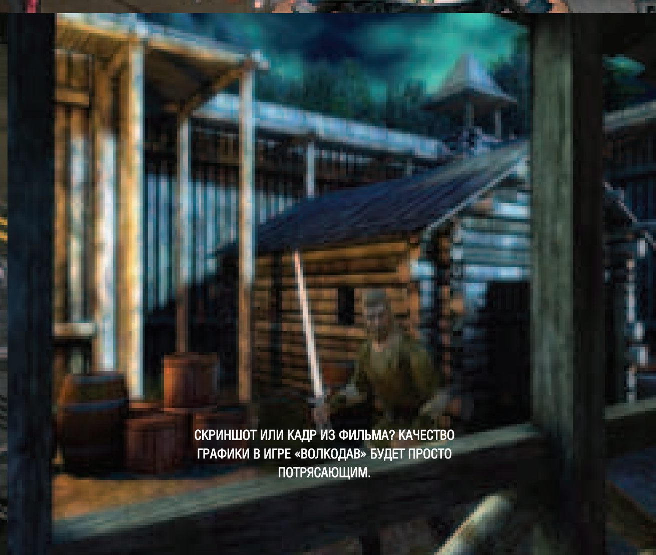

В LADA RACING CLUB ДАЛЕКО НЕ ВСЕГДА НУЖНО ЕЗДИТЬ ПО ПРАВИЛАМ...



...А В DEATH DRIVE ДЕЙСТВУЕТ ЗАКОН: «НЕ УВЕРЕН – НЕ ОБГОНЯЙ... А СТРЕЛЯЙ!»




ИНТЕРЕСНАЯ КОНСТРУКЦИЯ. МОЖЕТ, ТАК И ДОЛЖНА ВЫГЛЯДЕТЬ НАСТОЯЩАЯ LADA REVOLUTION?


СКРИНШОТ ИЛИ КАДР ИЗ ФИЛЬМА? КАЧЕСТВО ГРАФИКИ В ИГРЕ «ВОЛКОДАВ» БУДЕТ ПРОСТО ПОТРЯСАЮЩИМ.


НА СТЕНДЕ GAIJIN ENTERTAINMENT НАЛИВАЛИ...


«НЕ ВИНОВАТАЯ Я! ОН САМ ПРИШЕЛ!»

Creat Studio

Маленький, по-домашнему уютный стенд питерской Creat Studio привлекал немало посетителей. Здесь можно было не только посмотреть, но и «потрогать руками» главную гордость тутошних девелоперов – игру American Chopper, разработанную для Activision. Поступив в продажу в конце прошлого года, симулятор мотоцикла занял тридцать восьмое место в рейтинге, когда-либо издававшихся игр для PlayStation 2. За первую неделю продаж разошлось более двадцати тысяч дисков.

На соседней плазменной панели красовались кадры из фильмов Star Wars: Jedi Academy, Star Wars: The Clone Wars, X-man Legends и многих других нашумевших блокбастеров. Самые душераздирающие сцены в этих картинах явились плодом творения аниматоров из Creat Studio. Особенно запомнился короткий ролик под названием «Чебурашка». В этом шедевре история о бравых похождениях ушастого монстра была реализована в 3D. Подведя итог, можно сказать, что Creat Studio является лидером компьютерной анимации в России, так как не многие могут похвастаться сотрудничеством с голливудскими студиями. Хотя CS и не хвастается. Эта команда просто отлично работает.

Gaijin

Блок, отведенный Gaijin Entertainment, у посетителей выставки был на особом счету – здесь поили пивом и квасом. И пока работники игровой индустрии ждали своей порции напитка, предприимчивые «гайдзины» хвастались своими последними разработками. В этом году компания выставила три проекта: шоу-симулятор «Адреналин-шоу», экшн от третьего лица «Волкодав» и трехмерные гонки для КПК Death Drive. Мало того, что «Адреналин» и «Волкодав» впервые были представлены на суд широкой публики, так еще любой желающий мог попробовать их в деле. С того момента, как в «СИ» вышло превью «Адреналин-шоу», разработчики отладили физику поведения машин, добавили новые трассы. Что немаловажно, в игре появился звук и музыкальное оформление. «Волкодава», проект по мотивам готовящегося к показу фильма, характеризуют не иначе как «наш ответ «Властелину колец». Помимо Gaijin Entertainment, игры по нему разрабатывают «Акелла» и Nival.

Незаметный сперва Death Drive наделен всеми качествами «полноценной» гоночной аркады (вплоть до возможности тюнинговать свою машину). Большой плюс игры в том, что, несмотря на трехмерную графику, она очень медленно расходует аккумулятор КПК.

Geleos

Студия Geleos прекрасно знает, что хочет любой мужчина – красивую девушку и клевую тачку. И того, и другого на стенде Lada Racing Club было предостаточно. Победитель в номинации «Самый ожидаемый проект 2005 года» на Gameland Awards предложил любому посетителю выставки стать участником уличных гонок. Для этого нужно было всего лишь усесться в удобное кресло и опробовать автомат, на котором крутили Lada Racing Club. Как мы уже знаем, разработчики обещают воссоздать в игре шестьдесят километров московских дорог. Судя по впечатлениям игроков, местность вполне узнаваема, хотя чистота столичных улиц вызывает подозрения.

Сложно судить о физике поведения машины – качавшееся не только влево-вправо, но и вперед-назад кресло игрового автомата можно было принять разве что за разваливающуюся девятку. Огромная, будто на презентацию Lada Revolution, очередь тоже не давала сосредоточиться на игре.

Lada Racing Club ожидается в сентябре и, по словам PR-менеджера Ольги Сауленко, разработчики трудятся не покладая рук. А пока нам придется довольствоваться фотографиями ладовских стендисток.



«СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ» – ЛЕТИМ ВЫСОКО!





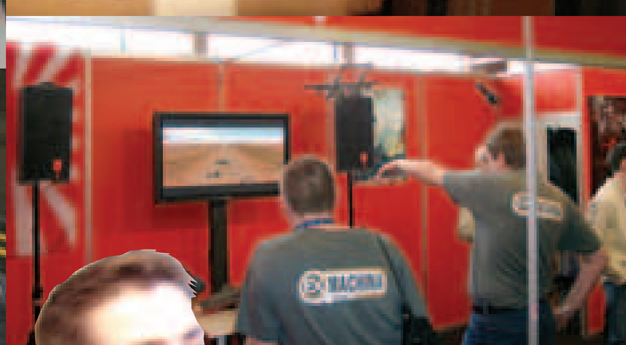
ПЕРВАЯ РАКЕТА ПОШЛА!



PLAYBOY: MANSION – РУССКАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ. В РОЛИ ХЬЮ ХЕФФНЕРА – CHIKITOS.

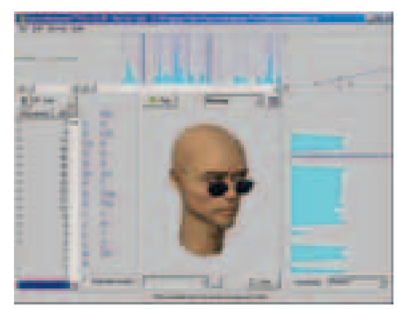


ПЕТР ПРОХОРЕНКО (LESTA STUDIO) ПРИЗЫВАЕТ ИГРАТЬ В «СТАЛЬНЫХ МОНСТРОВ».



ВЫ ЧТО-ТО СКАЗАЛИ?

На прошлогодней выставке среди неигровых проектов внимание разработчиков привлекал пакет программ LifeStudio: Head, позволяющий делать качественную и разнообразную лицевую анимацию и согласовывать движения губ персонажей со звуками речи. Технология оказалась востребованной: ее, например, лицензировала «Бука» для игры «Мор. Утопия». На выставке этого года зарубежной диковине был дан гордый российский ответ под названием Speech Animator. Наша программа также позволяет анимировать мимику персонажей. С ее помощью были «оживлены» трехмерные модели для сериала «Дятловы».





БУКА

Компания «Бука» сделала упор на уже вышедшем проекте. Девушки в фирменных «заячьих» костюмах наклеивали на всех проходящих стикеры Playboy: The Mansion. Некоторые посетители к концу дня ходили сплошь облепленные розовыми кругляшками. Тем не менее, основная изюминка стенда была не в «Плейбое» и не в «Чистильщике», поскольку игры эти уже известные, оцененные как публикой, так и придирчивыми журналистами. Интересней было одним глазом посмотреть на то, что еще только ждет своего часа. Проект «Мор. Утопия» давно уже прославился шокирующей концептуальностью. Все, что с ним связано, за версту отдает аллегорией, недосказанностью и театральным вымыслом. Вот и на стенде игры люди, одетые в просторные робы песчаного цвета с металлизированными респираторами, закрывающими пол-лица, проверяли здоровье каждого желающего какими-то мудреными, им одним понятными способами. Тех, кто не хотел подвергать свою жизнь неоправданному риску, ждала презентация игры на основном стенде «Буки». Action/RPG Ex Mashina от компании «Таргем» вполне может принести создателям славу «Вангеров». Разработчики стесняются подобных сравнений и говорят, что они хотели бы видеть свой проект гораздо более простым, понятным и доступным широкой аудитории. Однако именно «Вангеров» вспоминаешь в первую очередь при знакомстве с геймплеем Ex Mashina. Тот же поделенный на зоны обширный мир, разрушаемые объекты, мощный физический движок и, конечно же, персонаж, никогда не покидающий любимой тачки. Торговля, война, перевозка пассажиров, сюжетные и случайные задания… Не так давно мы писали про это в нашем превью. Труд завершен процентов на восемьдесят, так что уже в скором времени мы сможем по достоинству оценить старания девелоперов.

Еще одна любопытная разработка – «Стальные монстры» (они же Pacific Storm) от Lesta Studio. Интересна она, например, тем, что изначально задумывалась как неинтерактивная реконструкция реальных событий (война Японии и США в период Второй мировой), нечто вроде документального кино, но постепенно задумки разработчиков переросли в игру. Вторая интересная особенность – сплав жанров в отдельно взятом проекте. Здесь и стратегия в реальном времени, и тактика, и симулятор. В наличии глобальные карты с ресурсами, обширные морские сражения в тактическом режиме со множеством кораблей и самолетов, и, наконец, возможность почувствовать себя пилотом или пулеметчиком самолета и даже стрелком зенитной установки крейсера. Несмотря на то что в последнее время выходило множество проектов, посвященных Второй мировой вообще и воздушно-морским баталиям в частности, проект, несомненно, найдет свою нишу благодаря столь широкому охвату жанров.



СТЕНДИСТЫ «МОРА» ОТПРАВЛЯЛИ ВСЕХ ПОСЕТИТЕЛЕЙ НА ОБЯЗАТЕЛЬНУЮ ДИСПАНСЕРИЗАЦИЮ.



КРАНК, ПОГРУЖЕННЫЙ В МЫСЛИ О СУДЬБЕ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ИГРОПРОМА.





ЛЕВЕЛОРД? ЛЕНИНЛОРД!

KRANX PRODUCTION

Андрей «КранК» Кузьмин уже успел стать законодателем мод на КРИ. Именно он в прошлом году догадался «украшать» стенд хорошенькими девушками. На этот раз разработчик привез на конференцию свою новую компанию, занимающуюся продвижением компьютерных игр, – KranX Production. В пресс-релизе предельно подробно расписаны все обязанности, которые возьмет на себя продюсер при разработке и издании проекта. Кранк, следуя прописным истинам Маркса и Энгельса, выступает за разделение труда в игровой индустрии. Посмотрим, насколько будут интересны услуги KranX Production разработчикам игр.



НЕКОТОРЫЕ УЧАСТНИЦЫ КРИ БЫЛИ НЕ МЕНЕЕ СИМПАТИЧНЫ, ЧЕМ СТЕНДИСТКИ.



ПЕРВЫЕ ЛИЦА ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ С УДОВОЛЬСТВИЕМ ДЕЛИЛИСЬ ОПЫТОМ С НОВИЧКАМИ.



ПРОСВЕТИТЕЛЬСКАЯ РАБОТА

Организация докладов мало отличалась от прошлогодней. Нововведением первого дня стали тематические форумы, где профессионалы отечественного геймдева обсуждали с коллегами насущные и наболевшие вопросы игростроения. А чтобы каждый участник конференции нашел компанию по интересу, было запланировано четыре форума – программирование, арт, гейм-дизайн и управление.

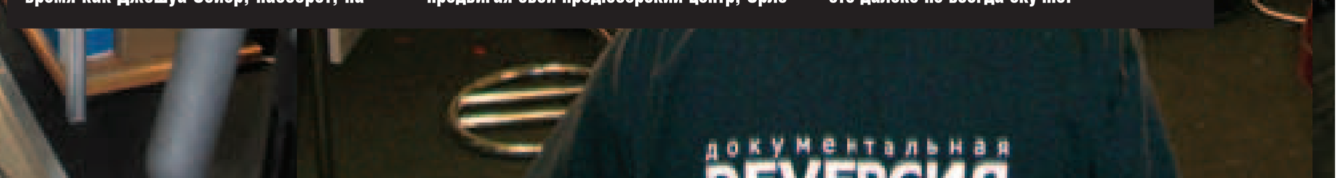
Особо разборчивым предлагалось посетить мастер-классы иностранных геймдевелоперов. Приглашенный нашим издательским домом Ричард “Levelord” Грей не нуждается в долгом представлении, в то время как Джошуа Сойер известен игровому сообществу как ведущий дизайнер игры Icewind Dale и не доживших до рождения Baldur’s Gate 3 и Fallout 3. Оба мэтра охотно отвечали на вопросы аудитории и расписывались на специально заготовленных визитках. Ответы Levelord’а отличались лаконичностью и простотой, в то время как Джошуа Сойер, наоборот, на слова не скупился и обо всем рассказывал подробно, чем заслужил длительные аплодисменты присутствующих. Таким образом, формат нынешних мастер-классов, кардинально отличался от прошлогоднего образца, когда Том Холл и Джон Ромеро читали просветительские лекции, не оставляя времени для обсуждений.

Второй день конференции привычно отвели под лекционную часть. Разбросанные по девяти залам и семи направлениям, лекции продолжались до самого вечера, собирая немалое количество слушателей. Олег Ставицкий, ныне подчиненный знаменитого Кранка, засел в зале «Вечерний Космос 1» и, в перерывах между поглощением минеральной воды, доказывал, что вы, уважаемый читатель, оказывается, листаете журнал, только чтобы вдоволь посмеяться над стараниями коллектива журналистов. Неужели все так плохо?

Следующую лекцию, заслуживающую отдельного упоминания, провел генеральный директор Nival’а. Интересна она была не столько зрелищностью (лектор предстал в обличии черного мага, палил из пугача и раскладывал пасьянсы), сколько темой – продвигая свой продюсерский центр, Орловский описывал не слишком веселое будущее индустрии, и заданный им мотив стал на КРИ ключевым. Ирония судьбы – на досужий вопрос: «Сколько стоит Nival?», Сергей весело заметил, что скорее Nival кого-то купит, чем кто-нибудь купит Nival. А через четыре дня американский инвестор объявляет о приобретении ведущего российского разработчика.

Третий день запомнился лекцией уже помянутого выше Андрея «Кранка» Кузьмина. Его доклад продолжал противоречивую серию, начатую на КРИ 2003, и был посвящен восьми психологическим контурам человека. Вообще, лекции Кранка всегда отличались глубиной смысла, и неподготовленному слушателю могло показаться, что над ним изощренно прикалываются. На это намекали и чередующиеся на экране картинки автора – настолько же забавные, насколько и уместные. Также Кранк обмолвился о ведущихся работах по созданию документальной игры, которая позволит игроку смотреть на себя со стороны и совершенствоваться.

В общем, отбросьте предрассудки: лекции – это далеко не всегда скучно!





НА УЛИЦЕ НЕ МАЙ МЕСЯЦ – ЗА МЕСТО У КОСТРА ПРИДЕТСЯ ПОВОЕВАТЬ...



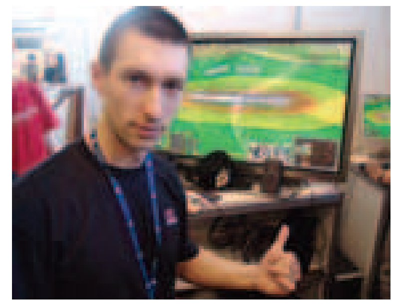
НА ТРУБЕ НАС ХУЖЕ ВИДНО, ДА И ПРИЦЕЛ ПРОТИВНИКА БУДЕТ СЛИВАТЬСЯ С НЕБОМ. ЗДЕСЬ ЭТО НАЗЫВАЕТСЯ ЗАСАДАМИ, А НЕ «КЕМПЕРСТВОМ».



ОЙ, ШЕФ! А Я ВАС ВИЖУ!

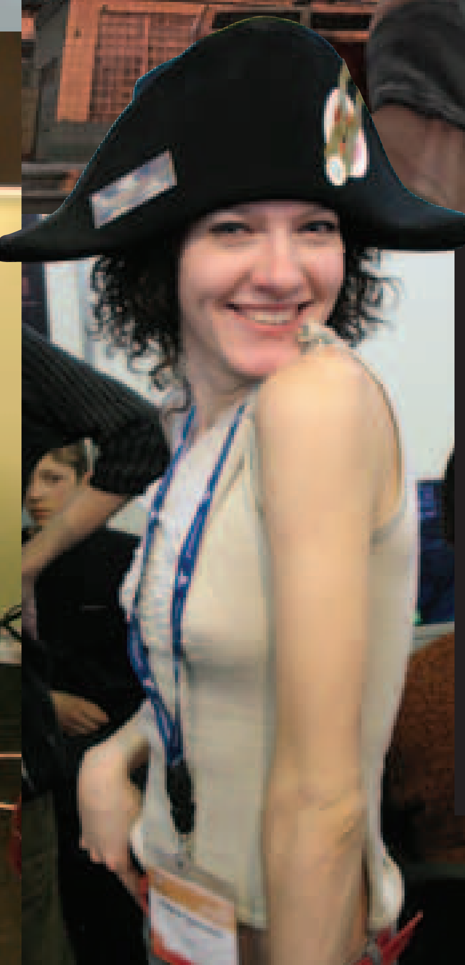
«КАЗАКИ 2: НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ» – А КАЗАКИ-ТО ГДЕ?

Пройти мимо долгожданного проекта было сложно – победные вопли командиров разносились на добрую половину экспозиции, а на большом экране всегда можно было оценить тактический гений очередного геймера. Оправдала ли игра ожидания, вы узнаете совсем скоро – в следующем номере, а вот впечатления новичков довольно занятны. Во-первых, причем тут казаки!? А во-вторых, почему Наполеон есть, а Бородинского сражения нет? В остальном же эта стратегия настолько необычна, что одним абзацем тут не отделаешься.





ПРИЯТНО, НАВЕРНОЕ, НЕМНОГО ПОЛЕТАТЬ. ВОТ ТОЛЬКО ПРИЗЕМЛЯТЬСЯ ОЧЕНЬ БОЛЬНО.



GSC Gameworld

Как ни старались скрыться от надоедливых журналистов украинские разработчики – не получилось. Не взирая на холодное пиво и шумные конкурсы, игровая общественность непрерывным потоком продвигалась в дальний конец выставки. Туда, откуда доносились уже привычные вопли гусаров и автоматные очереди. Да, на стенде GSC Gameworld нас ждали те же проекты, что и в прошлом году. И если вожделенный диск с «Казаками» уже грел душу каждого третьего геймера, о дате выхода «Сталкера» боялись и спросить. Но мы все-таки рискнули...

Решив дать посетителям самим исследовать загадочную (после стольких-то лет) Зону, разработчики выставили полдюжины машин со свежим мультиплеером и отошли в сторонку. Правильно, могли б и затоптать. К вождю мирового пролетариата протиснуться было проще, чем к этим заветным экранам. Вошедшие в раж игроки ретировались лишь, когда перегревались компьютеры. И доступ к «телу» этого стоил.

Начать решили как обычно – с легкой экскурсии. Эти унылые пейзажи давно знакомы каждому, но хочется ведь посмотреть и поближе. Небо голубое, текстуры качественные, дырочки от пуль круглые и красивые, а вот кустики под ногами квадратные – не порядок. А это что за странное свечение? Еще секунда и окрестности забросало мусором, а ослепленный игрок в конвульсиях распластался по стене дома. Здесь лучше смотреть под ноги, а то с такими аномалиями и враги не нужны...

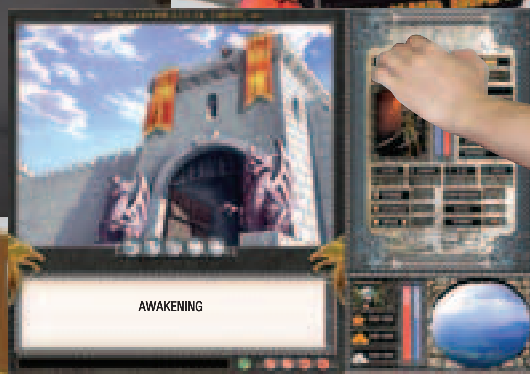
Хотим играть дальше, но подходят разработчики, объясняют, что с «Макаровым» бегать уже не модно и показывают кнопочку «магазина». Что тут у нас? Верный «Калаш», бронированный костюм на полцентнера и пара гранат. Сейчас зажжем! Было бы только что... Второй пункт паломничества новичков – горящая бочка. Языки пламени, искажения горячего воздуха... Наверное, именно так и становятся пироманами. На выходе из дома нас скашивает косая очередь из укрытия. Жить можно, но недолго – смерть от потери крови здесь дело обыденное. Так что прячем автомат за спину и в режиме спринта несемся к врагу, но очередной снайпер не дает умереть достойно. Словом, ежели кто еще недопонял – это вам не зубодробительный боевик, а суровая «тактика». Здесь берут не мастерством, а хитростью. Не спортивным кликом, а грамотным расчетом. Больше сказать нечего. Уверены, вы и так знаете об игре все. Кроме даты выхода, конечно. Что ж, мы подскажем – скрестите пальцы и ждите сентября, день знаний обещает быть интересным...



ВМЕСТО ГЕЙМПАДА – ПУЛЬТ ОТ DVD-ПЛЕЕРА. «ДО ЧЕГО ТЕХНИКА ДОШЛА»!



СМОЖЕТ ЛИ УШАСТЫЙ ГЕРОЙ «НЕВСКОГО ТИТБИТА» СОСТАВИТЬ КОНКУРЕНЦИЮ «ДЕВУШКАМ-КРОЛИКАМ» ИЗ PLAYBOY: THE MANSION?



AWAKENING



AWAKENING – ПОТРЯСАЮЩЕ ЭФФЕКТНАЯ БРАУЗЕРНАЯ RPG.

СВОБОДУ ПОПУГАЯМ!

Самый свободолюбивый из всех домашних животных, попугай Кеша, вновь возвращается на экраны телевизоров! Нет, это не анонс очередной серии мультика. Выходит игра с участием всеобщего любимца от Spector Studio. Почему же телевизоров? Да потому, что теперь для игры совершенно не нужно иметь компьютер или даже приставку. Как так? Да вот так! Достаточно обычного DVD-проигрывателя любой марки. Все как «у больших», в версии для PC (будет и такая) есть даже сохранение игры, правда своеобразно-архаичное – через запоминание игроком буквенного кода. Вырваться на свободу Кеша попытается уже этой осенью.







НА «ЯРМАРКЕ ПРОЕКТОВ» БЫЛО НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ.

ЯРМАРКА ПРОЕКТОВ

Снова, как и год назад, на КРИ были представлены проекты независимых разработчиков.

В этом году «Ярмарка проектов» выделилась свежими решениями, новыми технологиями и незаурядными создателями. Можно было встретить на ней и старых знакомых.

На предыдущей КРИ засветился проект The Tales of Walenir. Тогда он обращал на себя внимание благодаря возрасту разработчиков из Temporal Games – 14-15 лет. За год они подросли ненамного, а вот проект, по крайней мере в области графики, значительно улучшился. Ожидаем выхода игры во второй половине 2006 года.

Киберпанковский 3D-шутер от компании Oxide тоже был замечен на предыдущей выставке. Тогда он находился в состоянии технической демо-версии, а теперь оброс подробностями. Действие разворачивается вокруг попыток клонирования одного из безвременно почивших мафиозных боссов. Из характерных особенностей можно отметить отсутствие хэппи-энда (счастливая развязка обещана только во второй части). Да, кстати, любопытная деталь из жизни девелоперов – директор волгоградской студии Oxide – горячий итальянец. Интересно, как это влияет на процесс разработки?

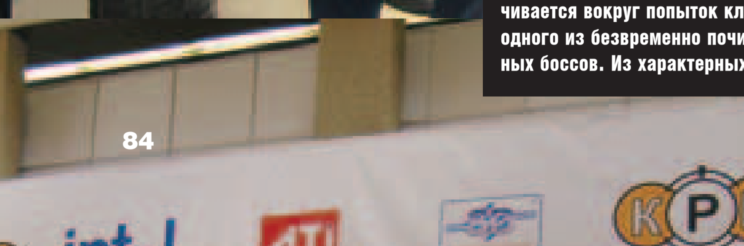
Cyberworks Studio обещает подарить нам RPG в духе Fallout под названием «Исход» (Outcome) Действие, разумеется, происходит в мире, пережившем глобальную катастрофу, на Земле, превратившейся в цепочку островов в безбрежном океане.

В онлайновой браузерной RPG Awakening мы попадем в фентезийный мир, в котором огромная умирающая империя пытается всеми силами сохранить единство, а новые молодые государства и варварские племена стараются ей в этом помешать. Правда, глобальная история послужит лишь фоном, на котором игрок будет устраивать личную жизнь, став или мирным торговцем, или некромантом, или воином. Участие в игре бесплатно, но если вы захотите построить себе замок либо сделать уникального персонажа, то за определенную сумму художник игры воплотит в жизнь все ваши желания.

К сожалению, в Awakening будет только одна доступная игрокам раса – люди (остальные отданы на откуп NPC). Если вам захочется ощутить себя кем-то еще, стоит обратить внимание на игру Brave Dwarves. «Храбрые гномы» – action/adventure проект в духе старой консольной игры The Lost Vikings. Как и тогда, нам предстоит управлять несколькими персонажами. Воин и маг различаются умениями: чтобы успешно пройти все этапы игрок должен будет грамотно и вовремя переключаться между двумя гномами.

Разработчики рассчитывают, что их детище заинтересует не только младших школьников, но и более взрослую аудиторию – для них готовится немало забавных сюрпризов-намеков. Наступит 2006 год, и вы все узнаете.

Студия VZlab готова накормить нас очередной порцией титбита. Новый проект носит название «Невский титбит». На этот раз нас ждет 3D-шутер, в котором мы станем помогать страшному зверю – человеку-зайцу в деле благородной мести за поруганную честь любимой учительницы. Дадим достойный ответ забугорному «Посталу»!





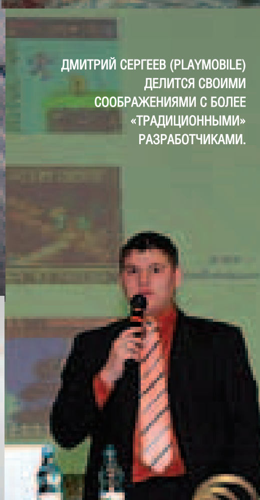
В «АНТИКИЛЛЕРЕ» БОРОТЬСЯ С ВРАГАМИ МОЖНО В ОБЛИКЕ ОДНОГО ИЗ ТРЕХ ПЕРСОНАЖЕЙ: ЛИСА, БАРКАСА И АМБАЛА.



РАЗЪЕЗЖАЯ ПО ТРУПАМ КАК ПО АСФАЛЬТУ, МЫ ДОЛЖНЫ ВЫЯСНИТЬ, ПОЧЕМУ ГИБНЕТ СОСЕДНЯЯ ВСЕЛЕННАЯ («ДОРОГА СМЕРТИ»).



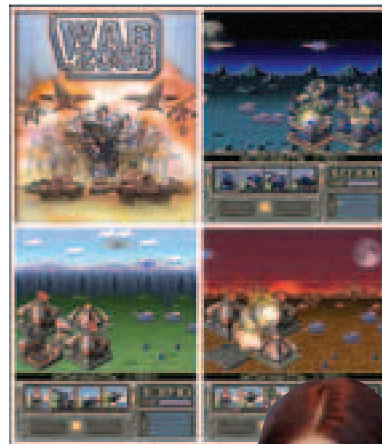
В «ДОРОГЕ СМЕРТИ» ЗА КАЖДОГО РАССТРЕЛЯННОГО ВРАГА ПОЛАГАЕТСЯ КРУГЛЕНЬКАЯ СУММА.

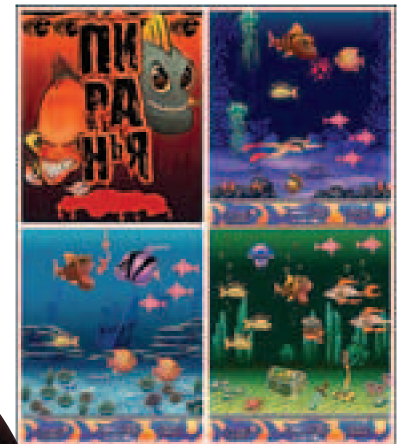


ДМИТРИЙ СЕРГЕЕВ (PLAYMOBILE) ДЕЛИТСЯ СВОИМИ СООБРАЖЕНИЯМИ С БОЛЕЕ «ТРАДИЦИОННЫМИ» РАЗРАБОТЧИКАМИ.

PLAYMOBILE

Стенд компании Playmobile выглядел предельно скромно. Но это лишь на первый взгляд, ведь телефонам не нужны мониторы. Тем больше посетителям понравились проводимые мини-турниры. Золотые спонсоры КРИ-2005 совместно с ветеранами мобильного игростроения Shamrock Games представляли холдинг Next Media Group, объединивший лидеров российского рынка услуг сотовой связи. Повествующие о небывалом развитии этой индустрии доклады Дмитрия Сергеева (управляющий директор Playmobile) и Константина Червякова (руководитель департамента Shamrock Games) подтверждены игровыми новинками. Java-версия знаменитых «Пираний» и зрелищная стратегия War 2056 наглядно продемонстрировали, насколько поднялась планка качества на мобильном «фронте». Более того, были анонсированы два еще более громких проекта – «Дом 2», созданный по мотивам скандального reality-шоу, а также «Ночной Дозор». Обе игры увидят свет не позднее середины лета.







СТЕНД «НОВОГО ДИСКА» ЧЕМ-ТО НАПОМИНАЛ КИНОТЕАТР. ПЛАЗМЕННЫЕ ЭКРАНЫ, ПРОМО-ПЛАКАТЫ ИГР…

АНЯ «GAYA» ФЕДОРОВА – КРАСАВИЦА, КИБЕРСПОРТСМЕНКА И PR-МЕНЕДЖЕР «НОВОГО ДИСКА».

НОВЫЙ ДИСК

Компания «Новый Диск» сделала свой стенд, на западный манер, закрытым. Такой подход себя оправдал: в отличие от представительств других компаний, где мешал шум, доносившийся с соседних стендов, здесь можно было обсудить все достоинства новых проектов в тихой и спокойной обстановке. На конференцию «Новый Диск» захватил четыре игры.

Первая – «Ночной Дозор Racing». Надо отдать должное «Новому диску» и компании-разработчику Psycho Craft Studio – их проект выглядел очень самобытным.

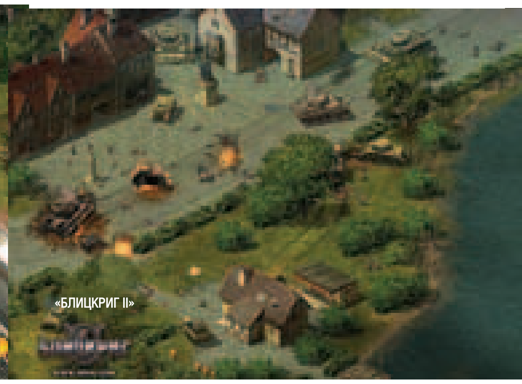
Теперь мы не просто Иные, а Иные за рулем, и все споры между Светлым и Темным дозором будем решать в автомобильных гонках. На выбор игроку предоставят шесть персонажей. Светлые – Семен на «ЗИЛе», Илья на «УАЗике» и Лена на «Волге», и темные – Алиса на Audi, Денис на BMW и Костя на VW. Каждая из машин обладает своим набором «спецприемов». Например, «ЗИЛ» может развивать бешеную скорость, а Audi – устраивать вокруг себя воронку, раскидывающую противников. Физика машин аркадная, однако каждое транспортное средство отличается своей индивидуальной манерой поведения на дороге.

Лицензии у кинокомпаний, видимо, дешевле покупать оптом. «Новый Диск» готовится выпустить еще одну игру, основанную на сюжете нашумевшего блокбастера, – «Антикиллер». Игра (шутер от третьего лица) будет максимально приближена по сюжету к своему фильму-прародителю. Девиз проекта: «Убийца живет в каждом из нас. Осталось только его разбудить». Если вы любите стрелять и вам по душе Гоша Куценко, то ваше счастье придет к вам примерно во втором квартале этого года. На следующем мониторе демонстрировалась игра со страшным названием «Дорога смерти». Эта 3D-аркада рассказывает о приключениях путешественников в параллельных мирах. Если, конечно, кровавую резню и размалывание костей колесами машины можно назвать приключениями. Вид сверху вызывает подзабытые со времен GTA II ощущения. Так и ждешь, что за очередным раздавленным «пешеходом» последует вой полицейской сирены.

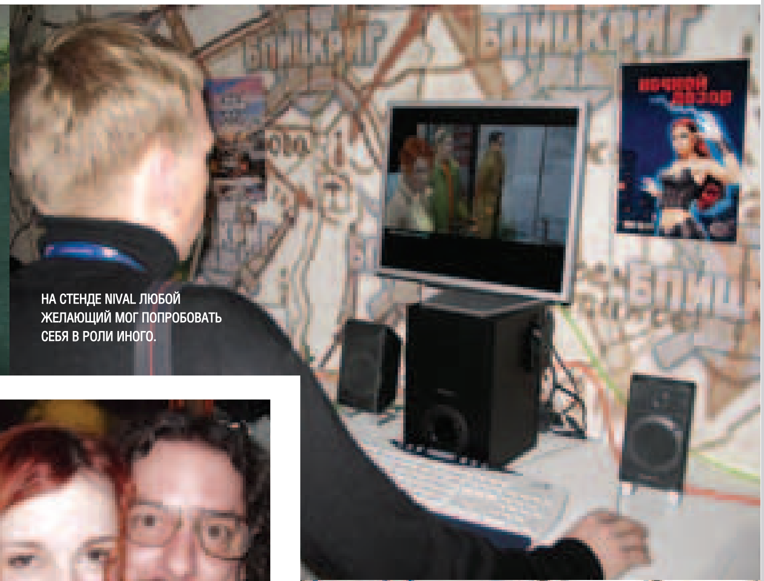
Еще одним проектом на стенде «Нового Диска» были «Пираты XXI века». Игра прекрасно передает будни современного пиратства. Подробнее о том, что такое пират, вы сможете узнать, изучив раздел «В разработке».



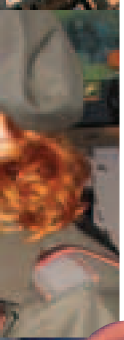
ОГНЕМ И МЕЧОМ... ОЙ, ТО ЕСТЬ СЕРПОМ И МОЛОТОМ!



«БЛИЦКРИГ II»

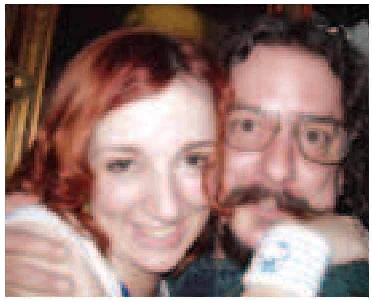


НА СТЕНДЕ NIVAL ЛЮБОЙ ЖЕЛАЮЩИЙ МОГ ПОПРОБОВАТЬ СЕБЯ В РОЛИ ИНОГО.



GET THE PARTY STARTED!

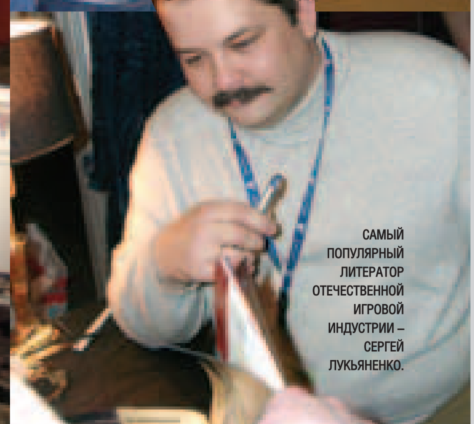
Второй день выставки для большинства разработчиков начался в гостинице «Космос», а закончился в ночном клубе «Слава». В этом году честь устроить традиционную вечеринку для участников КРИ выпала компании Nival Interactive. Помимо обычного фуршета и торжественных речей, гостям было предложено поучаствовать в разных конкурсах. Как то: разбитие монитора мышкой, крокет, складывание самолетика при помощи плоскогубцев, сбор детской мозаики в боксерских перчатках, перекладывание диска из коробки в коробку при помощи китайских палочек. Кроме того, в различных частях клуба (по архитектуре напоминавшего муравейник) проводился конкурс боди-арта. Как оказалось, многие разработчики преуспевают не только в геймдизайне, но и в раскрашивании обнаженных девушек.







НАПРАШИВАЕТСЯ АССОЦИАЦИЯ С «ИСТВИКСКИМИ ВЕДЬМАМИ» И ВАН ХОРНОМ-ЧИКИТОСОМ.



САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ ЛИТЕРАТОР ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ – СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО.



СТЕНД NIVAL INTERACTIVE ПРОСТО ПЕСТРИЛ ЗНАМЕНИТОСТЯМИ.

NIVAL INTERACTIVE

«Ночного дозора» на КРИ было чуть ли не столько же, сколько красивых девушек. Стенд Nival Interactive, затянутый маскировочной сеткой а-ля полевой штаб в своих недрах скрывал огромный LCD-экран, на котором представлялась игра по мотивам книги Сергея Лукьяненко. С тех пор как в «СИ» вышло превью «Ночного дозора», игра претерпела заметные изменения. Улучшилось качество прорисовки уровней, физика движений персонажей стала качественней. Неудивительно – всего через пару недель будет завершена работа над финальной бета-версией игры. По словам одного из разработчиков, изначально игру планировалось запустить вместе с премьерой фильма «Ночной дозор 2: Мел судьбы». Но в связи с тем, что выход картины переносится на осень, она поступит в продажу гораздо раньше – летом.

Одетые в камуфляж стендистки Nival привлекали внимание посетителей к продолжению одной из самых популярных RTS прошлого года – «Блицкриг II». Исторически достоверные сражения в различное время года, в разных климатических зонах и погодных условиях. Неограниченное количество дополнительных миссий для подготовки к завершающему сражению. Войска, переходящие из миссии в миссию. Более двухсот образцов военной техники. Про все нет смысла рассказывать, об этом вы уже не раз читали. Остановимся на тех новинках, которые мы впервые смогли попробовать сами. Во-первых, это очень симпатичный трехмерный движок, который смотрится намного выигрышнее старого. Камеру теперь можно как угодно крутить-вертеть, приближать-удалять, танки и самолеты больше не выглядят картонными, все в ногу со временем. Причем, как сообщили нам разработчики, системные требования поднялись совсем не намного. Приглянулся и доработанный искусственный интеллект. Войсками противника теперь управляет некий незримый командующий, который анализирует ситуацию и действует строго по ней, весьма напоминая человека. Хотя на выставке он был настолько хорош, что обыграть его могли лишь истинные стратеги. Но нас заверили, что в финальной версии игры уровень AI будет соответствовать и не столь «матерым» геймерам. Ну и далее по мелочи – появились морские сражения. Особенно много их будет у американцев, за которых, кстати, мы тоже сможем играть впервые. Войска теперь прокачиваются, и солдаты становятся командирами. Особенно понравилось то, что юниты теперь сами могут найти дорогу из точки в точку, не тыкаясь в деревья и здания.

А наиболее яркое событие выставки – показ пятой части Heroes of Might and Magic, – к сожалению, придется оставить за кадром: со всех присутствовавших было взято письменное обязательство о неразглашении информации об игре. Но, будьте уверены, она стоит того, чтобы ждать ее с нетерпением.




Ты знаешь, что случилось.
Мор
Утопия
Ice-Pick Lodge
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука



НОУТБУКИ IRU ЗДОРОВО ПОМОГЛИ НАМ В ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ НА СТЕНДЕ.

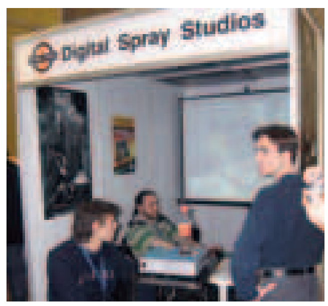


СРАЗИТЬСЯ С ГЛАВРЕДОМ «СИ» В SOUL CALIBUR 2 – СВЯТАЯ ОБЯЗАННОСТЬ ЛЮБОГО ПОКЛОННИКА ЖУРНАЛА.



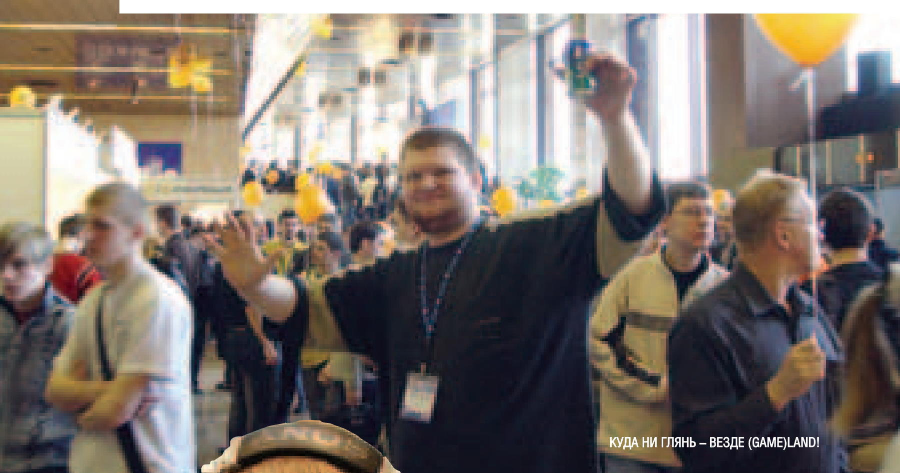
You Are Empty

Рядом с нагромождением фирмы «1С» и зажигательным стендом (game)land скромненько расположился бокс компании Digital Spray Studios. Она представила публике свой проект под названием You are Empty, который выставлялся и на КРИ'2004. В игре предстоит бороться со злобными упырями, которые стали такими после неудачного эксперимента. Раньше они были коммунистами… Если вы изучили седьмой номер «СИ» за этот год, то уже знаете, что You Are Empty – стильный FPS, который даст нам возможность построить коммунизм с помощью разводного ключа и пистолета.





НАША BOOTH BABE ПОЯВИЛАСЬ НА КРИ ВСЕГО НА ПАРУ ЧАСОВ. НО КАКОЙ ФУРОР ПРОИЗВЕЛО ЕЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ!



КУДА НИ ГЛЯНЬ – ВЕЗДЕ (GAME)LAND!



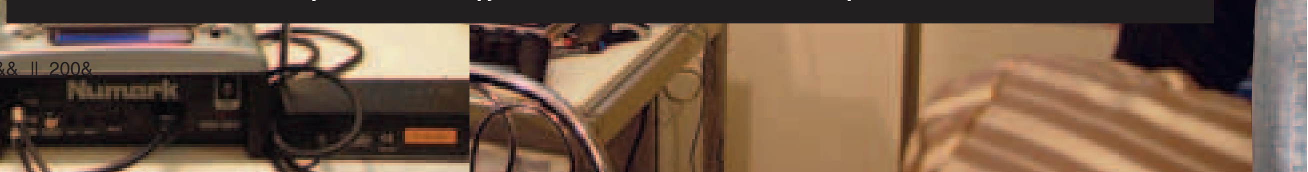
ТОЛЬКО НАШ СТЕНД МОГ ПОХВАСТАТЬСЯ СОБСТВЕННЫМ ДИДЖЕЕМ!

(GAME)LAND

Наш (game)land тоже не лыком шит, и зрители приходили хоть одним глазком глянуть на живых знаменитостей, а не на соблазнительных красавиц-стендисток. (Хотя без красавицы тоже не обошлось. Что поделать – мода.) Жизнь вокруг стенда не затихала все три дня; об этом и рассказ. Первый день выставки начался с розыгрыша десяти мощнейших видеокарт ATI Sapphire. Затем с надписью «I love (game)land» на футболке пришел не нуждающийся в представлении Ричард «Levelord» Грей. Гуру геймдизайна раздавал автографы, фотографировался с поклонниками и отвечал на вопросы. Темы варьировались от тонкостей игровой кухни до: «А сколько пива может выпить Levelord»? Переводчиком с геймерского русского на девелоперский английский работал Анатолий Норенко, близкий друг Ричарда. Посетители медленно, но верно надвигались на стенд, желая получить визитку Levelord'а или просто поближе рассмотреть создателя уровней таких игр, как Duke Nukem 3D и Sin. Но настоящая давка началась после того, как всем желающим предложили сразиться с Ричардом в Soul Calibur 2. Геймдизайнер не подвел и сыграл вполне прилично.

Второй день стенд (game)land открылся битвой Михаила Разумкина (главного редактора «Страны Игр») и Юрия «Ворона» Левандовского (редактор диска) в тот же SC2. Ворон держался молодцом, но Михаил лишний раз доказал, что главный редактор «СИ» должен быть лучшим во всем. В итоге, 3:1 в его пользу. На вопрос: «Кто хочет сыграть с победителем?» тут же выстроилась очередь. Однако рулевой «СИ» так и не познал горечь поражения. Чуть позже на стенд снова пришел Levelord. Но на этот раз он не отвечал на вопросы, а сам задавал их. Посетителям, хорошо знакомым с его творчеством и читающим онлайн-дневник, не составило никакого труда на них ответить. Самые догадливые поклонники геймдизайнера получили коллекционные карточки Counter Strike. Наиболее каверзным оказался вопрос про любимую еду Levelord'а – гордящийся своими русскими корнями Ричард блинам и водочке предпочитает… японские суси!

Хочется отдельно поблагодарить компании Samsung и iRU, уже не в первый раз помогающие нам в организациий различных мероприятий. Первая предоставила шикарный плазменный монитор, а вторая – ноутбуки. Музыка нон-стоп (в исполнении DJ Грабина), конкурсы с многочисленными призами от компании Sapphire, представители игроиндустрии, да и, что уж таить, откровенное выступление Марины, нашей девушки-стендистки (состоявшееся, к сожалению, только в последний день выставки) сделали свое дело – в отведенном (game)land тупичке почти всегда была уйма народа. Учитывая, что рядом находился стенд лучшего издателя года (фирмы «1С»), а в воздухе витал «пивной» дух Gaijin Entertainment, это серьезное достижение.



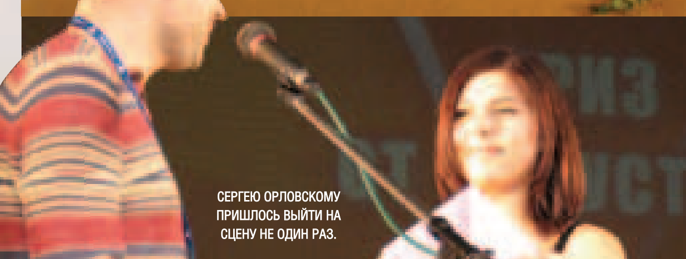




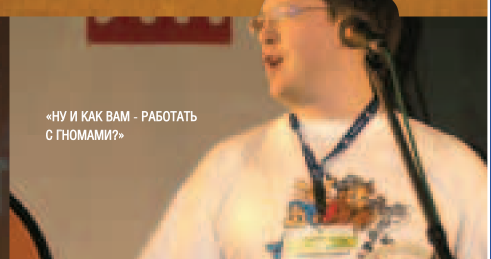
ДВОЕ ИЗ ПЯТИ ПОБЕДИТЕЛЕЙ «ТАЛАНТЛИВОГО» КОНКУРСА (СМОТРИТЕ ИТОГИ В «СИ» №8 2005) СМОГЛИ ПРИЕХАТЬ НА КРИ В МОСКВУ, А ЗАОДНО ПОЛУЧИЛИ ЗАРАБОТАННЫЕ ПРИЗЫ: СКАНЕР GENIUS COLORPAGE-HR7X SLIM И НОУТБУК IRU BRAVO 4115. РОМАН ИВАНЮЧЕНКО (СЛЕВА) ПОКАЗАЛ СЕБЯ, КАК ОЧЕНЬ ТАЛАНТЛИВЫЙ ХУДОЖНИК И 3D-МОДЕЛЛЕР, А ВАСИЛИЙ ТЕРЕНТЬЕВ ПРОЯВИЛ ВЫСОКИЕ ЗНАНИЯ В ОБЛАСТИ ИГРОВОГО ДИЗАЙНА. НАШИ ПОЗДРАВЛЕНИЯ! ВОЗМОЖНО, ВЫ ЕЩЕ НЕ РАЗ УВИДИТЕ ИХ РАБОТЫ...



ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ – ЛАУРЕАТЫ КРИ 2005.



СЕРГЕЮ ОРЛОВСКОМУ ПРИШЛОСЬ ВЫЙТИ НА СЦЕНУ НЕ ОДИН РАЗ.



«НУ И КАК ВАМ - РАБОТАТЬ С ГНОМАМИ?»

ЛАУРЕАТЫ КРИ'2005

- Лучшая игра: «Герои Меча и Магии V» (Nival Interactive)
- Лучшая компания-разработчик: Nival Interactive
- Лучшая компания-издатель: «1С»
- Лучшая компания-локализатор: «Акелла»
- Лучшая игра для PC (Intel): Parkan II (Nikita, «1С»)
- Лучший игровой дизайн: «В тылу врага 2» (Best Way, «1С»)
- Лучшая игровая графика: «Морской Охотник» (Акелла, «1С»)
- Лучшая технология: «Морской Охотник» (Акелла, «1С»)
- Лучшее звуковое оформление: «Корсары III» (Акелла, «1С»)
- Приз от индустрии: «Космические рейнджеры 2» (Elemental Games, «1С»)
- Приз от прессы: «Новый Диск»
- Лучшая игра для игровых консолей: American Chopper (Creat Studio)
- Лучшая игра для портативных платформ: Мобильная «Сфера» (Nikita)
- Лучшая зарубежная игра: Brothers in Arms Road to Hill 30 (Gearbox, «Бука»)
- Самый нестандартный проект: «Мор. Утопия» (Ice-Pick Lodge, «Бука»)
- Лучшая игра без издателя: «Храбрые Гномы: Ползучие Тени» (GameOver-Games)
- Лучший дебют: «Сталинград» (DTF Games, «1С»)

СПОНСОРЫ КРИ'2005

- Платиновый спонсор – Intel.
- Графический спонсор – ATI Technologies.
- Hardware-спонсор – торговая марка SD.
- Золотые спонсоры – фирма «1С», компании «Акелла», Nival Interactive, KDV Games и Playmobile.
- Спонсор звуковых систем – Creative Labs.
- Спонсор регистрации участников – (game)land.
- Спонсор ярмарки проектов – G5 Software.
- Спонсор именных бэйджей – Sony Computer Entertainment.

СЛОВО КОМАНДЫ

Мы выставляем оценку на основании исключительно объективных фактов, а не личных пристрастий. Вот, что означает каждая из оценок:

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Вообще не игра. Виснет на всех компьютерах (консолях) сразу после запуска, убивает зрение мешаниной цветов на экране и инфразвуком из динамиков. Такие игры мы не хотим видеть в продаже!

1.0-1.5 – Дешевый проект, который бедные студенты сделали за пару уикэндов. Графика устарела на десять-двадцать лет, сюжет отсутствует, геймплей примитивен. Но формально игра работает? Работает!

2.0-2.5 – Поначалу может казаться, что игра неплоха, но иллюзия развеивается быстро. По всем параметрам отстает от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

3.0-3.5 – Потенциальный середнячок, отброшенный на обочину праздника жизни грубыми ошибками разработчиков. Надежды на относительно приличный геймплей обмануты, даже самые скромные обещания не были выполнены.

4.0-4.5 – Такие игры робко пристраиваются в хвост очереди за лучшей жизнью. Объективно они не очень-то хороши, но вашего внимания все же достойны. Ради парочки интересных особенностей иногда можно закрыть глаза на вопиющие недостатки.

5.0-5.5 – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть даже обласкан геймерами. Если же конкуренция высока, ярлыка «посредственно», скорее всего, не избежать. Развлечение на вечер-другой, персональное место на пыльной полке с дисками.

6.0-6.5 – Хорошая игра, которая для кого-то может стать и любимой. Однако отношение к ней зачастую очень разное. Разработчики либо неожиданно сотворили чудо при минимальном бюджете, либо бездарно растратили издательские миллионы, не сумев создать настоящий хит.

7.0-7.5 – Журналисты и игроки в целом довольны. Современная графика, небезынтересный геймплей. Все, как и было проанонсировано, – не больше, но и не меньше. Играй – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

8.0-8.5 – Настоящий хит. Дальний резерв претендентов на звание «игры года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

9.0-9.5 – Флагман рождественской линейки издательства. Новое слово в жанре. Мы ждали чуда, и оно свершилось. Пара недочетов – не помеха настоящему шедевру!

10.0 – Уникальная ситуация – у игры нет недостатков. Она не обязана нравиться абсолютно всем, но свою аудиторию непременно повергнет в экстаз. Современно, оригинально, именно так, как нужно и без предательских оговорок «а вот если бы...».

«Страна Игр» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

Прямая речь

Ярослав «Cray» Сингаевский



КОМПАНИЯ:
Digital Spray Studios

ДОЛЖНОСТЬ:
Гейм-дизайнер

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Darwinia (PC)
LOTR: The Third Age (PS2)

ХОББИ:
Путь к себе

«Настало время взрослеть», – сказал Сергей Орловский, комментируя покупку Nival. Отечественная игровая индустрия растет и крепнет. Неуемный энтузиазм и свежесть мысли начали наконец-то соединяться с грамотным менеджментом, и союз этот довольно быстро стал приносить плоды.

Но рост коммерческой составляющей вызывает опасения по поводу возможной (тут следует кивок в сторону Запада) «атаки клонов» и наполнения рынка одинаковыми играми, созданными по отработанной схеме.

Надо отметить, что это делается настолько давно и успешно, что об их проблемах успели как-то позабыть. Громом посреди ясного неба прозвучала эмоциональная, очень жесткая речь Грега Костикяна на GDC-2005. После чего тема так называемых «авторских игр» получила широкое развитие. В попытках доказать важность творческих нововведений было сломано немало копий на форумах и конференциях. Немного абстрактная, из среды «высших материй», тема оказалась необычайно острой.

Мне кажется, что в этом вопросе важен прежде всего не сам факт авторства, а собственно новизна идей. Раздвижение границ восприятия и возможность самопознания через игру. Ведь настоящее искусство без искажений отражает внутренний мир человека, позволяет ему взглянуть на себя со стороны и проанализировать свои поступки.

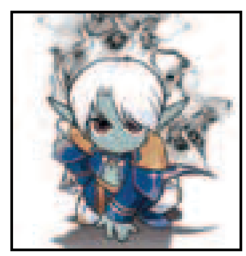
Число «творцов-авантюристов», жаждущих создать идеальную игру, не только не уменьшается, а стабильно растет. Особенно много таких людей в нашем отечестве. Они смотрят на мир иначе, чем все остальные, и смелыми решениями не дают индустрии погрязнуть в самокопировании. Исходя из живого, творческого начала, их идеи помогают переосмыслить сухую техническую сторону. И, попадая в цель, они привлекают, волнуют, позволяя ощутить во время игры что-то новое. Естественным образом такие идеи берутся на вооружение, вовлекаются в творческий процесс, расширяются и дополняются. Поэтому качественное изменение восприятия игр – лишь вопрос времени.

ЦИТАТА:

Настоящее искусство без искажений отражает внутренний мир человека, позволяет ему взглянуть на себя со стороны и проанализировать свои поступки.

M.V.Разумкин

razum@gameland.ru



СТАТУС:
Главред

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Lineage II
- TLoZ: Four Swords Adventures

Устал от добра и справедливости. Все, перехожу на Темную сторону, так и с авторами проще работать. Да и с редакторами легче будет найти общий язык и понимание. Известные сцены с Дартом Вейдером из «Последней надежды» довольно живо встают в памяти. Интересно, ящик «бернса» поможет инициировать этот процесс?

МЫ – это вот

Игорь Сонин

zontique@gameland.ru



СТАТУС:
Аркадный игрок

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Outrun 2 SP
- SWAT 4

Специально проверил: в Лондоне автоматы Initial D третьей версии за лишний фунт выдают зеленую карточку с сохранением, в таких же автоматах в Москве блок чтения карточек отсутствует. Зато в английских автоматах почему-то не работали встроенные в кресло динамики, а наши машины фигачат в уши евробитом – только в путь!

Наш Хит-Парад

PC

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ
1	EverQuest II
2	World of Warcraft
3	Half-Life 2
4	Massive Assault: Расцвет Лиги
5	Готика II: Ночь Ворона
6	Freedom Force vs. the Third Reich
7	Brothers in Arms: Road to Hill 30
8	Doom 3: Resurrection of Evil
9	Act of War: Direct Action
10	Star Wars: Knights of the Old Republic 2

КОНСОЛИ

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ	ПЛАТФОРМА
1	Devil May Cry 3: Dante's Awakening	PS2
2	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	PS2
3	Gran Turismo 4	PS2
4	Resident Evil 4	GC
5	Prince of Persia: Warrior Within	PS2, GC, Xbox
6	Grand Theft Auto: San Andreas	PS2
7	Project: Snowblind	PS2, Xbox
8	TimeSplitters: Future Perfect	PS2, GC, Xbox
9	Mercenaries	PS2, Xbox
10	Kessen III	PS2

GAMEPOST

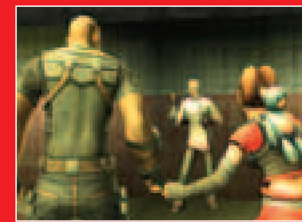
СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ МАГАЗИН E-SHOP.RU ЗА ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ

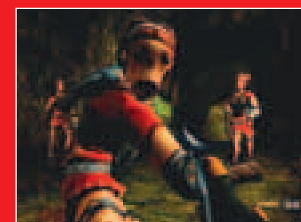
ИГРА НОМЕРА



TimeSplitters: Future Perfect стр. 96

Очередной FPS от создателей гениальных Perfect Dark и GoldenEye 007 оказался ровно таким, как мы и ожидали. Забавный и весьма увлекательный сюжет, отличная графика, идеальное управление и лоси-зомби в придачу.





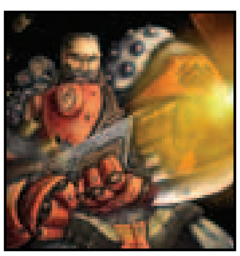
- **ГРАФИКА:** Игра могла бы сойти за свою на PC, но создана специально для консолей. Что еще можно добавить?
- **ГЕЙМПЛЕЙ:** Не хардкорный шутер для любителей реализма, но и не аркадное мочилово. Золотая середина!
- **ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:** Конечно, нельзя забывать об играх вроде Halo 2 или Metroid Prime 2, но TimeSplitters: Future Perfect заслуживает не меньшего внимания.

Обратите ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе nVidia и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce FX, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

Алик

alik@gameland.ru



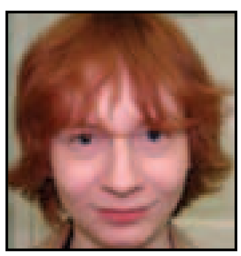
СТАТУС: Учу жить – НЕДОРОГО

ХОЧЕТ ПОИГРАТЬ В:
- StarCraft II

Сегодня сспорил с редакцией – почему бы, собственно, не перенести старый добрый BroodWar на новый движок от WC3 и не дать наконец всем, кто любит SC, возможность продолжать рубать в клубах, по сеткам и в Battle.net. А то сейчас, даже если запускаешь, – видишь прошлый век и закрываешь. А поиграть хоца.

Константин Говорун

wren@gameland.ru



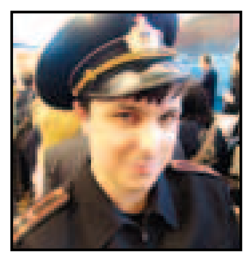
СТАТУС: Злой и коварный

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Tekken 5
- Xenosaga Episode II

С 11 по 14 мая мы будем проводить наш Весенний Кубок по видеоиграм. Подробности ищите в рубрике «консольный киберспорт». Только попробуйте не прийти – обижусь! Еще читатели спрашивают, когда же будет обзор второго эпизода Xenosaga. Вот пройду до конца... Игра все равно в Европе не вышла, так что спешить некуда.

Алексей «Chikitos» Ларичкин

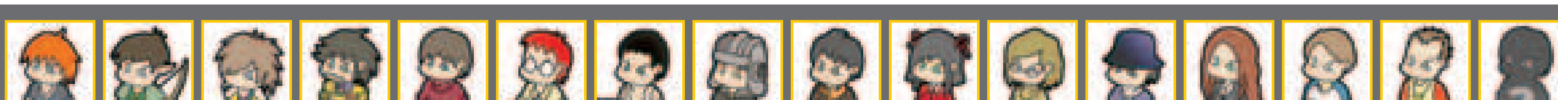
chikitos@gameland.ru



СТАТУС: Вояка

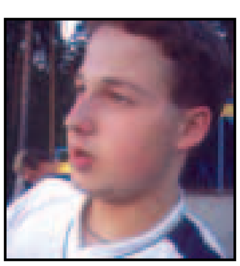
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- EverQuest II
- Massive Assault Network

Давеча получил Орден Славы третьей степени за десять побед в клановых войнах. Речь идет о Massive Assault Network. Радует, что успешно выступаю не только я, но и мои соратники. Недавно захватили центральную систему в галактике Ориона и уверенно движемся к общей победе. Впрочем, расслабляться еще рано...



Роман «ShaD» Епишин

shad@gameland.ru



СТАТУС: Курить охота

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Прятки с научруком по курсовой

Куплю диплом. Недорого. Честное слово, достали преподы. Уперлись рогами в землю и тащат каждый в свою сторону. Мне б диплом, и только бы пятки оттуда сверкали. Вчера еще немножко накосячил на стоянке. Теперь скрываюсь. Кроме диплома куплю услуги пластического хирурга. Дорого!

Сергей «TD» Цилюрик

td@game24.ru



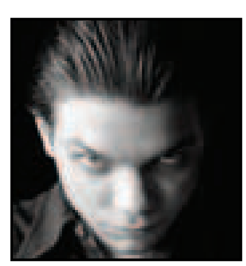
СТАТУС: Злобный дух Мухаммеда Али

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Fight Night Round 2
- Darwinia

Занятнейшая штука, эти интернет-форумы. Кладезь людей, идей и мнений – часто шаблонных, иногда интересных, а порой и вовсе клинических. Вот так и живем на просторах виртуальных конференций – игнорируя первые, вычленяя из их массы вторые и потешаясь над последними. Ведь что за модератор без чувства юмора?

Алексей «[k8]» Кочеров

k8@console-sport.ru



СТАТУС: Raven

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Tekken 5
- Front Mission 4

Rin. Pyou. Tou. Sha. Kai. Jin. Retsu. Zai. Zen. Порадовал последний турнир по Tekken 5, проведенный командой console-sport.ru Жаль только, что вылетел я в самом начале, так и не сумев достойно показать своего бойца. Впрочем, все еще впереди! Увидимся на следующих мероприятиях. I see you in hell.

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА



Автор:
Никита Львов
august2004_2004@mail.ru

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Многие мои друзья любят видеоигры. Некоторые из них готовы сидеть за компьютером сутками, обставившись банками с колой и отгородившись от внешних звуков внушительными наушниками. Со стороны они выглядят, как настоящие крутые прогеймеры. Кажется, нет такой игры, о которой они не могли бы рассказать во всех подробностях. Но это только кажется.

Стоит загнать такого фаната в угол, помахивая у него перед носом стопкой игровых CD и требуя советов, как «прогеймер» сдувается на глазах. В этот 3D-экшн он играл, но прошел только первые пять уровней и забросил, потому что там его уже убивают, а коды искать лень. В той стратегии он осилил целую кампанию за одну из сторон, но играть дальше не стал, потому что скучно. Запуская продвинутые ролевики с обширными вселенными, он просто начинает зевать. И лучше ничего не говорите ему о MMORPG. При мысли, что нужно где-то бегать часами, отмахивая в реальном времени самые настоящие километры, ему становится плохо.

Картину довершает вдумчивое наблюдение за таким игроком со стороны. Он не пропускает ни одной стоящей новинки, но они исчезают с его винчестера с той же скоростью, с которой появляются. И есть от силы пять игр, которые живут на его винчестере всегда. После этого обнаруживается удивительный факт: в новейшие хиты он играет так, как будто смотрит демо-версию. А в свой заветный «Топ 5», каждая из игр в котором пройдена вдоль и поперек двести раз, готов погружаться снова и снова. Иногда – годами. В особых случаях любовь растягивается на десятилетия (в PC-версию знаменитого торгового космосима Elite, вышедшего в 1984 году, играют по сей день).

В чем причина столь различного отношения к видеоиграм? Игрок со стажем мгновенно ответит на этот вопрос. «Потому что раньше игры просто были лучше!» – уверенно скажет он. Увы, это категоричное утверждение не всегда справедливо. Справедливо только то, что раньше игры были более «долгоиграющими». Если взять знаменитый сериал походовых стратегий Heroes of Might & Magic, то можно смело утверждать, что в любую из его частей, включая почетного предка по имени King's Bounty, вполне комфортно играть и сегодня. Графика Need For Speed III: Hot Pursuit безнадежно устарела, но гениальные трассы не изживут себя никогда, и поэтому никогда не опустеют. Древняя по сегодняшним меркам MMORPG Ultima Online уже восемь лет удерживает сотни тысяч поклонников, упорно не поддающихся на блистательную графику EverQuest II или великолепный дизайн World of Warcraft. Почему? Ответ закопан чуть глубже, чем кажется. Все мы помним оглушительный провал четвертой части HoMM, после которого подавляющее большинство поклонников вернулось к HoMM III. Новые сценарии и кампании появляются в Интернете ежедневно, и это заметно продляет жизнь игры. Время от времени выкладываются грамотные моды, корректирующие геймплей. «Эта музыка будет вечной», но радует она только игроков. Потому что игровые издатели просто разорятся, если будут создавать проекты, которых хватает на 10 лет.

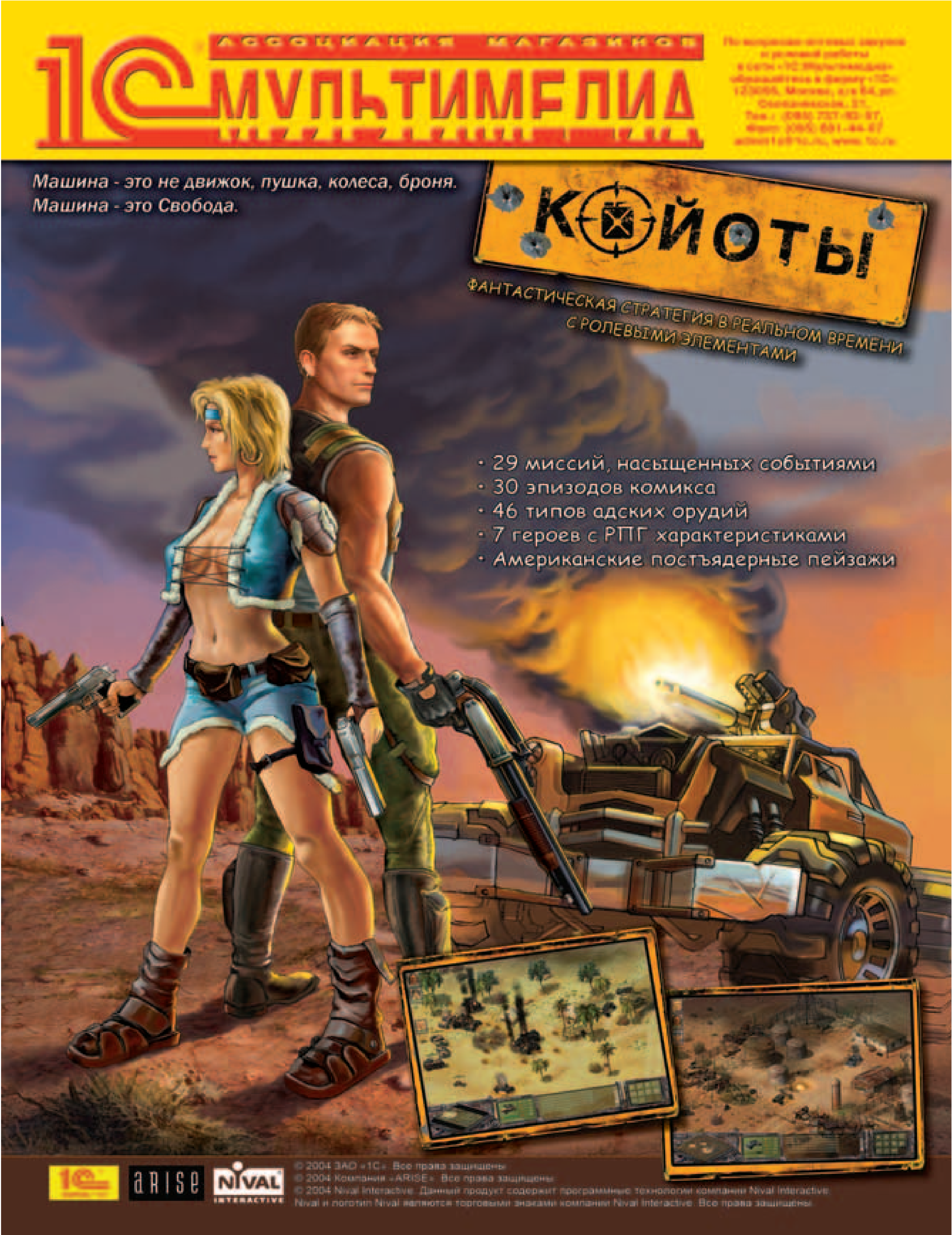
Современные игры производятся с учетом этого печального факта. Джон Кармак из id Software, к которому прислушивается вся игровая индустрия, сегодня весьма прохладно относится к многолетнему успеху сетевых режимов Quake 2. При разработке Doom 3 все идеи по поводу долгой жизни игры были с чувством задвинуты в пыльный угол. Зачем выбрасывать на рынок еще один шедевр, которого снова хватит на годы, если можно сделать просто... игрушку? Кинематографичную, непревзойденную по графике, атмосферную и абсолютно линейную. Вручить покупателям вкусную конфетку, которую можно съесть только один раз, а через несколько месяцев предложить еще одну – такую же.

Экономическая выгода налицо, но не стоит обвинять издателей в жадности. Например, разработка MMORPG Anarchy Online обошлась в 12 миллионов долларов, так что не удивляйтесь достаточно высоким ежемесячным абонентским взносам. Если же таковой оплаты нет, то будьте уверены, что почти в любой современной игре старательно «прибиты» все возможности для ее долгой жизни. Увы, компьютерные и видеоигры – не шахматы или нарды, доски и фигурки для которых можно продавать тысячи лет. Много ли сегодня игровых миров, хотя бы отдаленно похожих на тот, что мы видели в Fallout 2? Какая из новых action/RPG может похвалиться глубиной Diablo II? Да, игровой процесс близзардовского хита можно назвать аркадным, но, чтобы сносить своим персонажем все, что движется, нужно потратить не один месяц на изучение различных классов и выбор тактики развития. Сегодня на такое феноменальное долголетие претендуют только проекты с элементами конструктора. Города в Sim City 4, персонажи в The Sims 2, машины в NFS Underground... Игры, геймплея которых хватает на годы безо всякой самодеятельности со стороны игрока, уходят в прошлое.

«В среднем полное прохождение займет 40-50 часов» – стандартная фраза, встречающаяся во многих нынешних превью. И мы знаем, что по истечении этих пятидесяти часов просто сотрем игру со своего винчестера, потому что возвращаться в нее будет незачем. Это значительно снижает стремление пройти все уровни и увидеть финальный ролик. К чему, если обертка уже снята и конфетка надкусана? Возможно, именно поэтому около 80% игроков во всем мире признаются, что видели сотни игр, но полностью прошли всего несколько из них. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.





1С Ассоциация магазинов Мультимедиа
Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.
Машина - это Свобода.
Койоты
Фантастическая стратегия в реальном времени с ролевыми элементами
• 29 миссий, насыщенных событиями
• 30 эпизодов комикса
• 46 типов адских орудий
• 7 героев с РПГ характеристиками
• Американские постъядерные пейзажи

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

ПРИКЛАДНАЯ БАЙМОЛОГИЯ



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

На форуме злопыхатели удивляются: зачем Врен и еще несколько столь же безумных личностей тратят свои силы, время и личные деньги на проведение турниров по файтингам. Редакционным консерваторам не нравятся танцевальные игры, где нужно глупо махать руками и дрыгать ногами. А уж объяснить простым смертным, зачем нужен косплей, и вовсе сложно.

А ведь все просто. Хорошо, когда человек увлекается играми. Плохо, если из этого следует лишь то, что он пропадает днями и ночами дома, сидя за компьютером или же консолью. На днях в нашем издательстве проводилась встреча, скажем, на высшем уровне, где в числе многих обсуждался такой вопрос: «Что «Страна Игр» несет в массы?». Слова о том, что прямо на глазах рождается новый вид искусства, наверное, уже стали клише, но это не отменяет их истинности. Можно сказать и по-другому: журнал в каждой своей статье содержит или обязан содержать пропаганду игровой культуры во всех ее проявлениях. Вот я, собственно, на личном примере. В дни, когда вы читаете эти строки, в Воронеже пройдет очередной аниме-фестиваль, где будет выступать Рентян. Сильно подозреваю, что вокруг сцены, как обычно, будет крутиться размахивающий фотоаппаратом А. Купер с криками «Врен, это будет в журнале!» Будем надеяться, что костюм у меня получится достаточно узнаваемым и правильным – до мельчайших деталей. Ведь нет для косплеера более тонкого и страшного оскорбления, чем фраза: «простите, а Вы какого героя изображаете»? Она означает, что и персонаж выбран не самый удачный, и внешний вид не вполне соответствует оригиналу. У меня осталось всего две неделю, но этого времени должно хватить на то, чтобы все получилось как надо.

В свободное от игр время геймерам, тем более – российским, полезно читать всякие разные интересные книжки. Соглашусь с теми, кто критиковал нашу рубрику Bookshelf за то, что рекомендованные в ней вещи оказывались не столь уж и хорошими. Есть немало причин сего, одна из них – то, что туда попадали исключительно анонсы впервые издающихся книг. Мы долго раскачивались, но все же расширили рубрику рецензиями, в которых содержится мнение редакции, а не краткая информация о сюжете и авторе. Одно плохо – многие интересные книги, имеющие прямое отношение к играм и околокомпьютерной субкультуре, туда попасть никак не могут, ибо вышли несколько лет назад. Например, во второй половине 90-х годов настольными книгами геймеров были «Лабиринт отражений» и «Фальшивые зеркала» Сергея Лукьяненко. Ныне каждая вторая книга о современности изобилует персонажами-хакерами; есть немало романов о «виртуалке», но все они – лишь бледное подобие этих двух работ, первая из которых выражает интересы фидошников (сеть FIDONet еще кто-то помнит?), вторая – интернетчиков. Не «написана для» и не «создана под редакцией». Лукьяненко уловил настроения таких же, как он сам, и перенес их в свои работы в форме, пригодной для потребления даже людьми, находящими «не в теме». Что интересно, на днях я открыл для себя роман, продолжающий эту тенденцию, – «Баймер» Юрия Никитина. Это вам не очередной рассказ о похождениях простого расейского игромана по виртуальной реальности, а просто-таки евангелие нового поколения, да простят меня анимешники. Книга настолько ловко и больно ударяет по болевым точкам среднестатистического геймера (если есть под рукой, подсчитайте количество упоминаний PlayStation 2 в ее тексте и оцените контекст!), что страшно становится – а вдруг я мог бы оказаться на его месте? Она не страдает от политкорректности (знаете, как в анекдоте: «не люблю расистов и негров»), но это, как и многие другие плюсы и минусы книги, лишь следствие ее природы. Если бы в России удалось собрать суперкомпьютер, который обработал бы Рунет, наворовал идей и лексических конструкций из сообщений на форумах, позаимствовал для шуток всю базу данных http://www.anekdot.ru, да составил сочинение на тему «мечта геймера», то получилось бы именно это. И здесь есть все – от мечты создать свою собственную игру до проблем девственников 20+ лет от роду найти себе девушку, от конфликта отцов и детей до аполитизированности программистов, чудесным образом сочетающейся с мечтами о возрождении Империи. Так легко узнавать себя, своих друзей и домочадцев в героях. Так хочется оказаться на их месте, здесь и сейчас, не делая для этого ровным счетом ничего. Когда-то сериал Макса Фрая о мире Эхо называли воплощением мечты российского интеллигента: изысканная еда от пуза, ядовитая слюна (плюнул в мерзкого тебе человека – а он и помер. Красотища.), даже пушистые котята-переростки – все это затрагивало потаенные струны в душе людей из целевой аудитории. Но там автор не действовал столь же прямолинейно, даже беспардонно, сколь в «Баймере». Неудивительно: аудитория-то другая. Уильям Гибсон может обойтись одной фразой («The world is all about pattern recognition.»), Никитин вынужден три раза за книгу выдавать разъяснения на треть страницы, говоря ровно о том же. Обозначив свой роман как «производственный», он ни на йоту не отходит от этого определения, используя терминологию, понятную для геймеров, и только ее. Даже вынесенное в название слово «баймер» (собственно, придуманная героями романа замена слову «гэймер» – именно так, через «э») не несет в себе ровным счетом никакого глубинного смысла. Где Пелевин бы порассуждал на тему «gamer – gaymer», а любой писатель-киберпанк проследил за цепочкой логических рассуждений при конструировании слова, Никитин молчит.

Но самое забавное в книге – представление писателя-геймера о том, какими должны быть игры. Об этом не скажу ни слова, сами прочитайте и оцените. ■



ДРУГАЯ ЖИЗНЬ



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Лондон – город, прекрасный во всех отношениях. Пожалуй, даже слишком прекрасный. В Лондоне невозможно поверить, что где-то за полями за лесами существует Россия. В России трудно представить, что где-то на планете может быть построен Лондон. На Туманном Альбионе меня ждали три приключения: экскурсия на съемочную площадку фильма «Гарри Поттер и Кубок огня», разговор с разработчиками игры по этому фильму и посещение презентации от Ubisoft.

О презентации можно прочитать уже в этом номере; подробнейшую историю про Гарри Поттера, Хогвартс, трехэтажные автобусы, именные велосипеды, бывший самолетный ангар и бассейн двадцать на двадцать метров мы опубликуем в номере следующем – в этом все место отошло под огромный материал про КРИ. А здесь и сейчас – о том, что происходит в нерабочее время и не попадает на страницы «СИ».

На первый подводный камень я напоролся еще до того, как добрался до берегов Британии. Прекрасные люди из Electronic Arts, оказывается, обожают бронировать посетителям отель рядом со своей штаб-квартитрой – в двадцати милях от стольного Лондона. Оставив вещи в номере, спускаюсь на ресепшн. Как, спрашиваю, от вас до Лондона добераться? Мне отвечают, что в город попасть можно только на поезде, иначе никак. Ну, говорю, а как до платформы пройти? А они мне: до платформы пройти никак невозможно. Почему, спрашиваю? «Идти надо минут, наверное, сорок!» – пугает милая англичанка. Я, конечно, ничуть не страшусь, беру карту и отправляюсь в путь. Поначалу мне казалось, что я придумал замечательную штуку, которая несомненно приблизит меня к познанию мира: скуплю-ка я все британские игровые журналы, проштудирую и разберусь, чем каждый отличается от прочих. Казалось мне так, пока я не прибыл на вокзал. В Соединенном королевстве чертовы два десятка игровых журналов! Эту кучу номеров, дисков, книжечек с кодами и коробочек с бонусами решительно невозможно ни уложить в рюкзак, ни даже в пару пакетов. Забегая вперед: журналы я таки купил. И привез из дождливого Лондона в златоглавую Москву. В следующем номере «СИ»: подробнейший и обстоятельнейший спецматериал о британской игропрессе.

Но это будет после. А пока у меня свободный вечер в Лондоне и решительно никаких дел. Первый аттракцион, который я давно решил посетить, – единственная аркада, отмеченная во всех туристских справочниках, «крупный центр развлечений в самом центре старого Лондона», Namco Station. Хорошо. Приезжаю на Вестминстер. Выхожу из метро. Перехожу улицу, спускаюсь в «крупный центр развлечений». И вижу то, чего никак не ожидал: крошечный зал с двумя-тремя десятками всяческих игровых автоматов, рядом боулинг, бильярд и прочие плебейские развлечения. И это – лучшая аркада Лондона, гордость Namco? Передовой отряд японской культуры, который прорывает заслоны консервативных англичан? Все, что есть в этом зале, – безнадежно устаревший, но как всегда прикольный GTI Club, три штуки House of the Dead III и оба Dance Dance Revolution Euromix. Ни к тому, ни к другому, ни к третьему Namco отношения не имеет. Это все равно, как если бы Apple открыла в Москве магазин и стала продавать там Windows. Позорище? Еще какое. Namco застали со спущенными штанами. Сгори же, Namco, со стыда!

Разобравшись с «крупным бла-бла-бла», отправляюсь в лондонский аквариум. Там огромные акулы, о которых просветительская табличка сообщает несомненно полезные сведения: в год от нападений акул погибает двадцать человек. Это меньше, чем гибнет от падающих кокосов. Сколько людей убивают кокосы, мне так и не сказали. Видимо, боятся, что Спилберг прознает и снимет новый фильм ужасов «Скорлупа». Шутки шутками, а делать нечего. Следующая остановка – центр Trocadero на Пикадилли, который хоть и не называется именем одного из гигантов японской игропромышленности, но в деле себя показывает куда лучше. Два этажа, заставленных игровыми автоматами: пять штук одних Tekken 5 (и все заняты!), слинкованный Outrun 2 SP, оттащить от которого англичан совершенно невозможно, добрый десяток танцевальных автоматов, вокруг которых стайками вьются миниатюрные девушки-азиатки. Как минимум треть посетителей аркады – японцы и корейцы, которые понимают, что к чему, и умеют играть на автоматах. Еще одна треть – хмурые негры в спортивных костюмах, которые просаживают фунт за фунтом в любимом файтинге, словно приклеившись к скамейке. Последняя категория посетителей – мамы с детьми и случайные люди, зашедшие посмотреть, что происходит. Чистокровные англичане ходят в аркады очень редко, а когда ходят – позорятся на (убогом, чего греха таить) Dance Dance Revolution Euromix. Маркетологи Konami сделали все, чтобы адаптировать игру для европейского рынка – сбавили сложность, накидали современной музыки, – без толку. Англичанам в массе не знаком этот способ развлечения, так же как не знаком он и русским. Европейцы могут понять, как играть в аэрохоккей, но Time Crisis (например) они боятся, как черт ладана. Вы, наверное, видели в прошлом номере первый выпуск рубрики «Аркада». Это вам не хиханьки да хаханьки. Мы серьезно. Пока Европа пробуксовывает и решительно ничего не понимает в аркадах, мы можем вывести Россию на передний край интерактивных развлечений. Ни в одном массовом британском журнале о видеоиграх нет постоянной рубрики, которая бы рассказывала об игровых автоматах. В «Стране Игр» есть. Мы прошли фронтир и направляемся туда, куда не ступала нога европейца. А вы? ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.





1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
PARKAN II
Бои в космосе, на поверхности планет и внутри космических кораблей
Огромная игровая вселенная, более 500 планетарных систем
Современный, производительный графический движок
Широчайшие возможности для игрока: сражения, торговля, локальная политика...
Оригинальный сюжет, большое количество разнообразных миссий
Выход игры запланирован до конца 2005 года
NIKITA
1С

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Project: Snowblind

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Алексей Мартынов
pokemon@hotbox.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos Interactive
РОССИЙСКИЕ ДИСТРИБЬЮТОРЫ:	«Новый диск» (PC), «Софт Клаб» (PS2)
РАЗРАБОТЧИК:	Crystal Dynamics
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
не объявлены

ОНЛАЙН:
http://www.projectsnowblind.com

Смерть не страшна солдатам армии США будущего. Их всегда могут подвергнуть операции по превращению в киборгов. Могучих, красивых и справедливых. Как Робокоп.

Project: Snowblind разрабатывался как часть сериала Deus Ex, однако издатель сменил название, разработчики переделали сюжет, и сейчас догадаться о прошлом проекта можно лишь по утащенным из оригинального хита элементам геймплея да атмосфере псевдокиберпанка. Впрочем, ежели Eidos упорно не хочет, чтобы игру сравнивали с Deus Ex, мы можем этим и не заниматься, благо Project: Snowblind отлично укладывается в современные тенденции развития жанра FPS, особенно на консолях.
Сюжет, глубоко вторичный по содержанию (достаточно вспомнить сцену «привет, Робокоп»), на удивление хорошо представлен в игре красивыми роликами и правильно интегрирован в геймплей. Молчаливых пробежек от начала и до конца уровня практически нет, в промежутках между ожесточенными перестрелками постоянно что-то происходит, причем управление у геймера отбирают ровно на время, которое требуется для втолковывания ему изменений в оперативной обстановке. Разработчики, однако, и не испытывают терпения геймера длинными сюжетными роликами – немалая часть текста сценария представлена в виде монологов NPC, которые открывают рот при вашем приближении и говорят, говорят, говорят, пока главному герою не надоест бегать вокруг них по комнате и изучать работу камеры. Такой подход использовал еще Half-Life, напомню. Из того самого хита от Valve пришла и схема «много, много скриптов – это хорошо!». Пробегая мимо стены, нужно быть готовым к тому, что она взорвется, и через пролом полезут солдаты врага.
Впрочем, вернемся к сюжету. При всей футуристичности игры она до ужаса злободневна. Представьте себе: далекое будущее, в Гонконге произошел переворот и власть захватил злобный милитарист. Бравые миротворцы ООН (читай: американцы) оказываются в сложном положении (читай: все плохо), а спустя несколько миссий выясняется, что в то самое положение милитарист хочет поставить весь мир. От какого-нибудь Mercenaries игру отличает разве что намеренное дистанцирование от каких-либо конкретных современных политических реалий. От «Черного ястреба» – глянцево-патриотическая беззубость происходящего. Война в Snowblind обходится без крови, да и корчатся умирающие враги ненатурально и, раз уж об этом заговорили, однообразно. В любом случае, не претендуя на литературную новеллизацию, игра все же способна завлечь своим сюжетом и вселенной геймеров-консольщиков, причем не в меньшей степени, нежели Killzone или TimeSplitters: Future Perfect.
Один из наиболее выигрышных аспектов Snowblind – это, пожалуй, графика. Достаточно сложно сравнивать игру с новейшими суперпроектами на PC, но консольщики просто обязаны писать в Eidos благодарственные письма. На Xbox Snowblind выглядит великолепно, а на PS2 он ровным счетом такой же, как и на консоли от Microsoft. Без купюр! Модели персонажей в игре (и сюжетных роликах – в особенности!) не выглядят типичными для PC безжизненными буратинками, хотя и особенных красавцев нет. Зато уровни в Snowblind – выше всяких похвал. Дизайнерам удалось создать особенный мир будущего, где сошлись азиатский колорит, стилизация под военную тематику, киберпанк и футуризм. Никаких особых секретов успеха нет – разработчики предпочли сделать маленькие уровни – кошмар для клаустрофоба – но зато сделать их максимально детализированными, с множеством объектов интерьера, часть из которых можно еще и разрушать. А если добавить сюда пару десятков солдат – своих и вражеских – да еще и боевую технику (включая роботов и

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Отличный консольный шутер, который должен понравиться и поклонникам PC. Ориентирован на однопользовательское прохождение, но хорош и в онлайне.

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Бог из машины

Оригинальный Deus Ex вышел в 2000 году на PC и запомнился геймерам прежде всего как уникальная смесь жанров FPS, stealth action и RPG. Кроме того, Deus Ex в очередной раз поднял интерес к киберпанку как литературному направлению. Deus Ex: Invisible War также оправдал все надежды геймеров. Ждем настоящий сиквел?

Мультиплеер

Project Snowblind во всех версиях имеет полноценный мультиплеерный режим, где активно используются все наработки однопользовательского. То есть, способность перехватывать контроль над электронным оборудованием не исчезает. Список режимов включает в себя не только стандартные варианты вроде capture the flag и deathmatch, но и более оригинальный – Hunter. В нем на карте имеется специальный приз, превращающий человека в Охотника – невидимого бойца с максимальным здоровьем, полным набором имплантатов и оружия. Одна проблема – на него охотятся все остальные геймеры, ведь после победы над монстром можно будет самому превратиться в ровно такого же супербойца! Отмечу также, что в игре нет поддержки split-screen, но зато консольным версиям не требуется выход в Интернет – достаточно LAN-соединения.

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Отличная графика и удобные сетевые режимы во всех трех версиях игры. Хороший набор оружия и имплантатов.

Минусы:
Относительно глупый сюжет, никаких инноваций игра не представила.


РАЗРУШАТЬ МОЖНО НЕ ВСЕ, ОДНАКО ИНТЕРАКТИВНЫХ ОБЪЕКТОВ НЕМАЛО.




ХОРОШИМ СНАЙПЕРОМ ОБЯЗАН БЫТЬ, КАЖЕТСЯ, ЛЮБОЙ ГЕРОЙ БОЕВИКА.



КРАСИВЕЙШИЕ ЛОКАЦИИ – ОДНО ИЗ КЛЮЧЕВЫХ ДОСТОИНСТВ ИГРЫ.


МИСТЕР ФРОСТ ПРЕВРАТИЛСЯ В КИБОРГА ПОСЛЕ ТОГО, КАК БОМБА ВРАГОВ ИМЕЛА НАГЛОСТЬ ВЗОРВАТЬСЯ РЯДОМ С ГЕРОЕМ.

Спецспособности

В последние годы шутеры, где можно лишь палить по врагу из разного рода пушек, не в фаворе. Последний писк моды – спецспособности, то есть та же магия, но подающаяся под разного рода околонаучным соусом. Нечто подобное будет в Area 51 и Darkwatch, было еще в Requiem: Avenging Angel шесть лет назад, но все равно смотрится свежо. Позаимствованная из Deus Ex идея с имплантатами получила развитие. Герой может быстро переключаться между различными способностями вроде «продвинутого зрения» (можно смотреть сквозь стены), замедления времени, выставления невидимости и создания вокруг себя непробиваемого силового щита. Имплантаты расходуют специальную энергию. Быстро менять текущую способность можно стрелками на цифровом джойстике – это достаточно удобно делать даже во время боя.

вертолеты), вспомнить про стационарные турели, представить, как все это стреляет, то станет ясно: любителям зрелищных игр Snowblind обязан понравиться.

Особенных инноваций в геймплее Snowblind мы не обнаружили, как ни старались. Наличие отряда союзников (коими нельзя управлять) – уже было. Появляющиеся по мере прохождения игры имплантат с интересными способностями – разумеется, тоже. Взлом компьютерных сетей с последующим перехватом контроля над охранными системами (включая боевых роботов) – может, и очень редко, но тоже встречалось. Другое дело, что Snowblind практически идеально использует наработки хитов прошлого. Спецспособности вроде замедления времени или возможности смотреть сквозь стены полезны, но их использование не навязывается геймеру. Взлом сетей местами является необходимой для прохождения «головоломкой», но чаще он есть необязательный способ облегчить себе жизнь, не более того. И даже элементы stealth action не позволя-


БОЕВЫХ РОБОТОВ МОЖНО УНИЧТОЖАТЬ ГРАНАТАМИ. ИЛИ СПЕЦИАЛЬНЫМ EMP-ОРУЖИЕМ, БЕСПОЛЕЗНЫМ ПРОТИВ ЛЮДЕЙ.


ЭТОТ ДЯДЕНЬКА КАК БУДТО ВЧЕРА ВЫЛЕЗ ИЗ АНИМЕ JIN-ROH.



В МИРЕ ИГРЫ АКТИВНО ИСПОЛЬЗУЮТСЯ АВТОНОМНЫЕ БОЕВЫЕ РОБОТЫ.





ВЫБРАННАЯ ГЕРОЕМ ПУШКА УМЕЕТ ВЫПУСКАТЬ РОБОТОВ-ПАУЧКОВ, КОТОРЫЕ ЗАТЕМ АТАКУЮТ ВРАГОВ САМОСТОЯТЕЛЬНО.

Шпиономания

Конечно, практически все время в Project Snowblind занимают перестрелки. Не считая сюжетных сцен, естественно. Однако иногда есть возможность использовать не самую продвинутую, но все же функционирующую модель стелс-геймплея. Использовав имплант невидимости, можно прокрасться мимо врагов, оставаясь незамеченным. Другое дело, что так проходить уровни приходится дольше, да и скучно это получается. Уж лучше автомат в зубы, гранату за угол и вперед, на штурм баррикад. Впрочем, атаковать в лоб иногда и вовсе смертоубийственно – вместо этого стоит активно применять оружие Ice-Pick, которое при попадании в блок управления чем-нибудь электронным позволяет это что-то взламывать.

Для героев, рвущихся вперед, на вражеские окопы, игра и создавалась.

позволяют назвать Snowblind чем-то большим, чем FPS, а это идет игре лишь на пользу. Для героев, рвущихся из-за укрытия вперед, на вражеские окопы, она и создавалась.
Для получения полного кайфа от Snowblind, необходимо правильно понять, что это за игра. Например, некоторые геймеры жалуются, что простые враги респаунятся, а это сильно раздражает. Действительно: если новая скриптовая сценка активируется лишь после уничтожения определенного объекта, на место убитых солдат из-за стены вечно будут выползать новые и новые (особенно обидно, когда они подкрадываются со спины). Но, уж простите, таковы правила игры. Не стоит искать здесь RPG-элементы, правильный киберпанк, да и вообще сравнивать с Deus Ex. Незачем жаловаться на линейность уровней. Конечно, можно идти по прямому коридору и зачищать уровни, но есть варианты – пролезть по вентиляционной шахте, закидать из нее комнату газовыми гранатами и всех перебить из пистолета или, например, замедлить время, забежать в самую гущу врагов с пулеметом и устроить мясорубку. Можно залезть на крышу и перебить всех аккуратно из снайперки или захватить первым делом стационарную пушку. Не помешало бы более активное использование боевой техники, однако герою доведется погонять и на автомобиле, и на роботе. Управление в консольных версиях стандартно до безобразия, но никто и не просил изобретать велосипед. Игру ведь мы рекомендуем не исходя из каких-то высших соображений о ценности для жанра. Snowblind вряд ли наскучит даже тем, кто FPS не слишком-то любит, а это дорогого стоит. ■



ИГРА СЛИШКОМ ЯРКА И ВЕСЕЛА, ЧТОБЫ ЕЕ МОЖНО БЫЛО ОТНЕСТИ К КИБЕРПАНКУ.



ЭЛЕКТРОМАГНИТНЫЙ ИМПУЛЬС – ХОРОШИЙ СПОСОБ ВЫВЕСТИ ИЗ СТРОЯ СЛОЖНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ.


НОВАЯ СТРАТЕГИЯ ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ ЗНАМЕНИТОЙ СЕРИИ COMMANDOS!
IMPERIAL GLORY
«Возвышение или упадок государств почти всегда зависят от смелости ума их правителей».
Наполеон Бонапарт
Пришло время великих свершений и грандиозных перемен.
Время революций, конфликтов и завоеваний. Эпоха, когда величайшие государства Европы оспаривали друг у друга мировое господство.
Приведи свою империю к победе и процветанию!
eidos
PYRO STUDIOS
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
IMPERIAL GLORY © Pyro Studios SL, 2005. Imperial Glory является зарегистрированной торговой маркой Eidos Interactive. Названия Eidos, Eidos Interactive и логотип Eidos Interactive являются зарегистрированными торговыми марками Eidos Interactive, Inc. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск»,
103003 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, телефон: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru.
Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



Автор:
Владимир Иванов
glaymore@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	JoWood Productions
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Pirahna Bytes
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1.2 ГГц, 384 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт), 3.5 Гбайт HDD

ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/gothic2addon

Готика II: Ночь Ворона (Gothic II: Night of the Raven)

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Новая жизнь старой игры или русская версия полтора года спустя.

Смешно сказать, до чего докатились «эпические RPG»: «Готика II» вышла два года тому назад, а у нее до сих пор ни одного мало-мальски приличного соперника. Knights of the Old Republic, Vampire: The Masquerade Bloodlines – замечательные проекты, но не тянут, кишка тонка. Единственная игра, способная на равных сражаться с «Готикой», – это Morrowind, обзаведшийся после выхода в 2002 году парочкой дополнений. Теперь вот с помощью дополнения Night of the Raven усилилась и знатная немецкая RPG.

НОЧЬ В МИРЕ «ГОТИКИ»

«Ночь ворона», благодаря стараниям «Акеллы» наконец-то появившееся на российском рынке, – отличный повод еще раз обратиться к изрядно постаревшему оригиналу. И это не рекламный слоган – после установки add-on'а игра действительно преображается. Внимательный игрок отметит, что практически в каждом уголке огромного мира Готики происходят небольшие, но приятные изменения. В бойких местах появляются новые NPC, старые знакомые подкидывают свежие квесты, странные пустые области (пирамида в джунглях, пляж у маяка) наконец-то превращаются в полноценные игровые зоны, для старых задачек появляются дополнительные решения...

Вдобавок к этому – новые мечи и невиданные заклинания, злобные монстры, расширенная система навыков, изучение древних языков, возможность вступить в три дополнительные гильдии... В принципе, этого за глаза хватило бы, чтобы продать старую игру по второму разу. Но немцы – народ дотошный. Дополнять – так уж дополнять. Добавка внушительная – новая область Яркендар. Регион немаленький – по площади примерно соответствует Долине Рудников. Ролевикам есть где полазать в поисках приключений. Здесь и болота, и горы, и пещеры. Как и прежде, каждая кочка и каждое дерево расставлены вручную, что всегда отличало «Готику» от прочих масштабных RPG, не гнушающихся автоматической генерации ландшафтов.

К новой области, конечно, прилагается и свежая сюжетная линия. Секретов раскрывать не буду, но скажу, что Круг Магов Воды (в локализации названный почему-то «кольцом воды») играет в ней не последнюю роль.

ТРУДНО БЫТЬ МАГОМ

Ветераны «Готики II» давно жаловались на заниженную сложность. Слишком беззащитные монстры, слишком быстрый рост в уровнях, слишком убойное оружие, слишком



прочные доспехи. Перечислять можно долго.

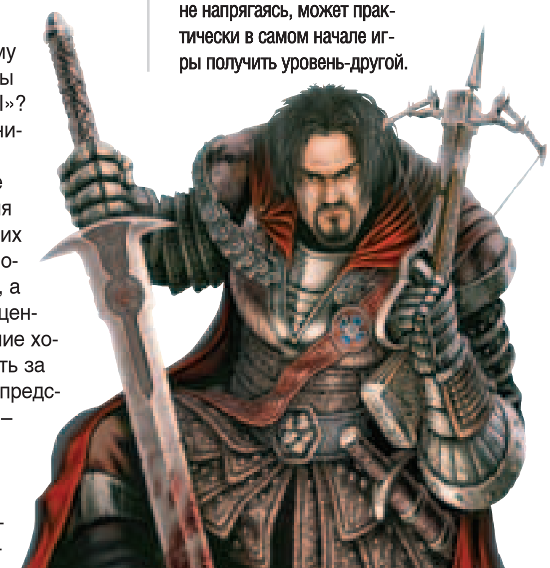
Разработчики вняли претензиям фанатов. В «Ночи Ворона» бои стали намного сложнее и жестче. Там, где раньше персонаж пробегал, оставляя за собой горы трупов, теперь приходится пробиваться с боем. Где пробивался с боем – туда вообще не стоит ходить, убьют. Даже обычные бандиты перестали быть пушечным мясом, а элитные орки наконец-то начали оправдывать свое грозное имя.

Кто там удивлялся, почему так легко валятся драконы в оригинальной «Готике II»? Попробуйте сразиться с ними теперь.

Магам при новом балансе совсем трудно: заклинания нынче дорогие, толку от них мало, мана кончается мгновенно. Хочешь не хочешь, а приходится тратить драгоценные очки опыта на освоение холодного оружия. Как играть за чистого волшебника – не представляю. Воспитание мага – мазохизм, одним словом.

РОДНАЯ РЕЧЬ

Как ни хороша игра, в завершение вынужден нем-



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.5**

Наше резюме:
Если бы к каждой RPG выходили дополнения такого качества и объема, жизнь стала бы намного интереснее...

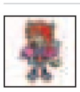
О пользе воровской жизни

В оригинальной «Готике II» количество опыта, получаемого за успешные кражи, зависело только от того, в какой сюжетной главе находится игрок. В дополнении ситуация изменилась – теперь воровской опыт не привязан к продвижению по сюжету, поэтому умелый вор, не напрягаясь, может практически в самом начале игры получить уровень-другой.

КНУТ И ПРЯНИК + -

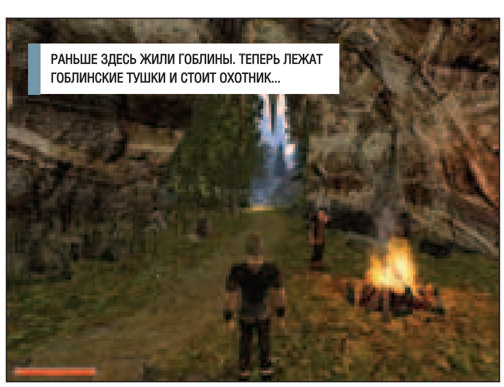


Плюсы:
Мир одной из лучших RPG последних лет стал еще больше и разнообразнее.

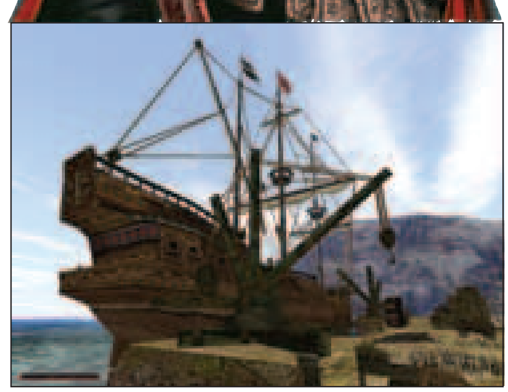


Минусы:
Изменившийся баланс сделал игру несколько сложнее и сильно повредил убежденным магам.





РАНЬШЕ ЗДЕСЬ ЖИЛИ ГОБЛИНЫ. ТЕПЕРЬ ЛЕЖАТ ГОБЛИНСКИЕ ТУШКИ И СТОИТ ОХОТНИК...




КОРОЛЕВСКИЙ ПАЛАДИН. ВСТАВ НА ПУТЬ ДОБРА, К КОНЦУ ИГРЫ МЫ ТОЖЕ СМОЖЕМ ХОДИТЬ В ТАКИХ ДОСПЕХАХ.

АЛЬТЕРНАТИВА

МАСШТАБНЕЕ, ЧЕМ


Star Wars: Knights of the Old Republic II

СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ


Готика II



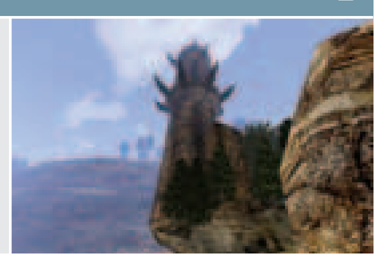
ного поругаться. Локализация, увы, подкачала. Вроде и по-русски все написано, и даже запятые правильно расставлены, а все равно режет глаз. «В этот амулет боги вложили часть своей силы, и он поможет тебе вернуть часть твоей силы»... ну не может человек так коряво строить фразы, даже если он некромант. Но перевод – это еще полбеды.

Это не рекламный слоган – с установкой дополнения «Готика» действительно преображается.

С озвучкой все намного хуже. Если верить «Акелле», в мире «Готики» никто не разговаривает нормальным человеческим голосом. Персонажи натужно завывают, кряхтят и хохочут, то сыплют скороговоркой, то зловеще растягивают слова. Когда герой сдавленно сипит «эй ты!», обращаясь к великому магу или мэру города, я вздрагиваю...
Немецкие актеры звезд с неба тоже не хватали, но людей, вынужденных все 80 часов игры выслушивать хрипы, писки и завывания отечественных «талантов», по-человечески жаль. Честное слово, если б всю речь в игре отключить и оставить только субтитры – стало б намного лучше.
В целом же, несмотря на недочеты локализации и задержку релиза (в Германии add-on появился еще полтора года назад), игра удалась. Одна из самых выдающихся RPG последних лет стала еще лучше и грандиознее. И новых конкурентов у нее не предвидится, как минимум, до выхода Oblivion. Впрочем, к тому моменту у нас уже будет «Готика III»... ■

Краткое содержание первой «Готики»

Страна втянута в многолетнюю войну с племенами орков. На железных рудниках, отрезанных от внешнего мира магическим барьером, преступники со всей империи искупают свою вину ударным трудом. Но происходит бунт, и бандиты берут под контроль добычу руды. Попав в колонию как обычный мелкий преступник, наш герой активно участвует в борьбе между местными кланами и при содействии некроманта Ксардаса изгоняет из этого мирка демона по имени Спящий. Барьер рушится, и толпы воров и убийц устремляются на земли империи...




ЭТО ОН ЕЩЕ МОЛОДОЙ, А ЧТО БУДЕТ, КОГДА ВЫРАСТЕТ?


ВСЕ ДЛЯ ФРОНТА, ВСЕ ДЛЯ ПОБЕДЫ! КУЗНЕЦЫ ОТВЛЕКАЮТСЯ ТОЛЬКО НА ОБЕД И СОН.



Автор:
Антон «Baburi» Мурашкин
baburi@yandex.ru



ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atlus
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Neko
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

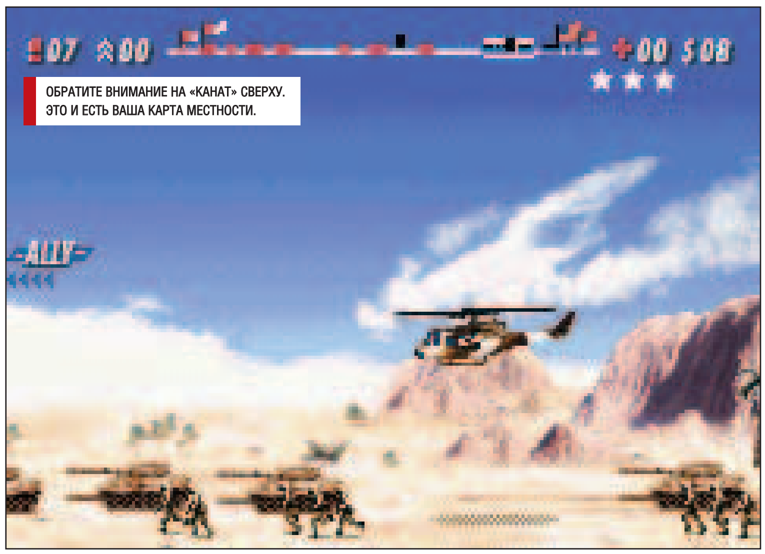
ОНЛАЙН:
http://www.atlus.com/saw

Super Army War

Почуяв неопределенную угрозу, Америка немедленно стала готовиться к войне. И – вот те раз – боевые действия взаправду начались!

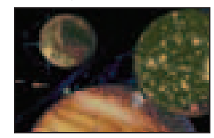
Игра предлагает принять на себя руководство американской армией в борьбе против сюжетно условного врага. Руководить, однако, придется, находясь непосредственно на передовой. Концепт такой: два сухопутных войска наступают друг на друга, захватывая бункеры соперника и продвигаясь к его базе, а вы, тем временем, обеспечиваете поддержку с воздуха (происходящее схематически отображается вверху экрана). Каждый захваченный бункер дарует восполнение рядов. И тут мы подходим к стратегической составляющей SAW. Не имея возможности прямого управления сухопутными войсками, вы сможете выстроить их в определенную формацию, от которой самым непосредственным образом будет зависеть успех предприятия. Так, пехоту следует сберегать за отважными железными спинами джипов и танков, ибо только она в состоянии завладевать бункерами.

Целям воздушной обороны служат вертолет и самолет, наделенные своим арсеналом, а также имеющие иные особенности (вертолет может поднимать пехоту в воздух и затем сбрасывать ее на вражеский бункер в недрах вражеской территории). Боезапас летательных аппаратов имеет обыкновение иссякать с течением времени. Для его регенерации придется периодически возвращаться в свой конец карты и приземляться на базу, отчаянно переживая: как же там наши!? Еще одна интересная особенность геймплея – «дружественный огонь», который, несмотря на оптимистичность формулировки, при безрассудном применении способен положить гораздо больше «своих», нежели «чужих». Формальные границы SAW предполагают 16 миссий вполне адекватно возрастающей сложности. Возвращаться к оставленной на очередном задании игре помогает добрая система паролей. Подводя итог, отметим, что SAW является достойным вариантом состязания по перетягиванию каната, которое она удивительным образом напоминает. ■


ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА «КАНАТ» СВЕРХУ. ЭТО И ЕСТЬ ВАША КАРТА МЕСТНОСТИ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ


Super Dropzone

ХУЖЕ, ЧЕМ


CT Special Forces 2: Back in the Trenches

ВЕРДИКТ

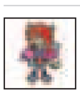
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
SAW является достойным и оригинальным представителем касты GBA-экшнов.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Интересное развитие идей Rescue Raiders и Wings of Fury, достойное визуальное оформление, звук адекватен происходящему.



Минусы:
Отсутствие режима для двух игроков, несколько куцый арсенал, перекрывающие друг друга самолеты.

Смелое решение Atlus

На Западе Atlus известен во многом благодаря экспорту уникальных произведений японского игростроения на американский рынок. Однако SAW является продуктом европейского производства. Не окажись он качественным, издатель имел бы все шансы оказаться непонятым ни геймерами, ни инвесторами.




КОЛИЧЕСТВО ВИДОВ ТЕХНИКИ ПОТРЯСАЕТ. НАСТОЯЩАЯ МАСШТАБНАЯ ВОЙНА!



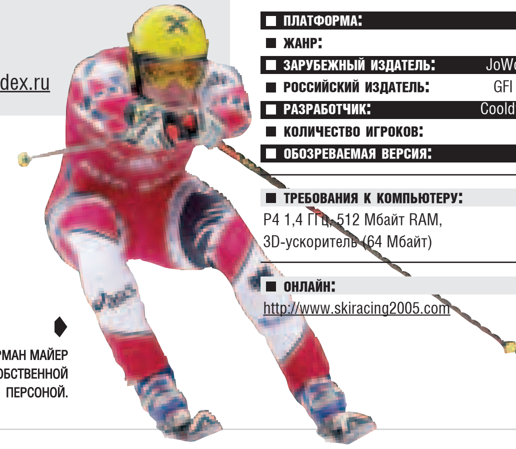

АВИАЦИЯ ПЕРВОЙ ВСТУПАЕТ В БОЙ. И БЕЗ ВАШЕЙ ПОДДЕРЖКИ СРАЖЕНИЕ БУДЕТ ПРОИГРАНО.

PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
Restless
restless@yandex.ru

Ski Racing 2005 featuring Hermann Maier

Вот кто-то с горочки спустился. Наверно, милый мой идет. На нем пестра экипировка. Она с ума меня сведет...



ХЕРМАН МАЙЕР СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	JoWooD Productions
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:	Cooldwood Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1,4 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.skiracing2005.com

Ski Racing 2005 позволяет напялить форму горнолыжника и попробовать себя в роли одного из самоубийц, предпочитающих лыжи пистолету. Нравится экстрим, но только на экране телевизора? Тогда, наверное, полюбится и Ski Racing 2005. Посильнее натянув шлем, вы примете участие в состязании по одной из четырех дисциплин: даунхил, традиционный слалом, гигантский и супергигантский слалом. Управление в игре простое: задействовано всего шесть кнопок, включая стрелки. Комбинация удобна и практически не требует времени для привыкания.
В начале карьеры вы, понятное дело, гонщик никакой. Можете даже не думать о золотой медали, так как показатели скорости, выносливости, техничности и другие практически на нуле. Чтобы исправить дело, надо срочно становиться участником Кубка Мира. Удачно проехав гонку, можно получить бонусы – улучшение способностей.
Имеется, естественно, и сетевой режим, а также возможность игры нескольких человек за одним компьютером. Желаете отомстить соседу за прошлогодний потоп?
Игра захватывает с первой минуты. Вот вы уже не едете, и даже не скользите, а низко летите. Драйв бешеный! Жаль, что не обошлось и без недочетов. Например, горнолыжник – «красавчик» еще тот. Тонкие руки, широкие бедра и при этом лицо с бородой. Не повезло ему, то есть вам... Зрители тоже немного разочаровали, поскольку все они абсолютно плоские. Хотя мне лично все равно, кто на меня смотрит, когда я занимаюсь любимым делом – несусь ли я вниз по заснеженному склону или ночью выношу телевизор из ближайшего магазина. Но объективность превыше всего!



СКОРОСТЬ БУДЕТ ЗНАЧИТЕЛЬНО ВЫШЕ, ЕСЛИ ВАМ УДАСТСЯ ПРИЕМ ПОД КОДОВЫМ НАЗВАНИЕМ «НЛО».

Обидно и то, что сам Херман Майер появляется только на обложке диска, а в самой игре его имя фигурирует лишь в качестве строчки в финальном протоколе гонки.
Скорость далеко за сотню, прыжок! Кажется, что время вдруг резко замедлилось... Касание. «Только что вы пролетели 60 метров», – заботливо сообщил компьютер... ■

АЛЬТЕРНАТИВА

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



Ski Alpin 2005

ГОЛОВОКРУЖИТЕЛЬНЕЕ, ЧЕМ



Ski Jumping 2005

ВЕРДИКТ

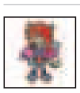
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆☆☆ **6.5**

Наше резюме:
Проект основан на не слишком распространенном в игровой сфере виде спорта. Далеко не безупречен в техническом исполнении.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Оригинальный сюжет, скорость, от которой кровь стынет в жилах, и, конечно, Херман Майер в главной роли.



Минусы:
Отдельные недоработки в графике, сомнительное звуковое оформление, однообразный и чрезмерно упрощенный геймплей.

Горнолыжный спорт – это больно

Горнолыжник Херман Майер – рекордсмен по числу травм. Он побывал на операционном столе несметное число раз и по обилию железа в своем организме уже сравнялся с самим великим Терминатором. За что известный спортсмен и получил звучное прозвище Херминатор.









PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | **XBOX** | GBA | N-GAGE

Автор:
Red Cat
Chaosman@yandex.ru

ПЛАТФОРМА:	Xbox
ЖАНР:	action/shooter
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Day 1 Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 12
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox

ОНЛАЙН:
http://www.mechassault2.com

MechAssault 2: Lone Wolf

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Пока владельцы PC ждут новую часть MechWarrior, хитрая Microsoft уже выпустила для Xbox продолжение MechAssault.

Пару лет назад MechAssault была одной из немногих игр, хоть как-то оправдывавших шумиху, поднятую вокруг сервиса Xbox Live. Популярная вселенная Battletech, вкупе с неплохим видеорядом и удобоваримым геймплеем, для многих пользователей (особенно в США) стали вполне достаточным поводом, чтобы расстаться с некоторой суммой кровно заработанных и поддержать очередную инициативу подопечных Билла Гейтса. С приходом Halo 2 и подобных ему мастодонтов MechAssault был благополучно забыт, но, как оказалось, не надолго – разработчики из студии Day 1 не поленились собрать сиквел, уже пригрохотавший к нашим дверям.

ТЕ ЖЕ, ТАМ ЖЕ

Туповато-безликий MechWarrior (фанатам одноименных игр просьба не возмущаться) по-прежнему выдает себя за главного героя; вместе с ним вернулись и другие знакомые лица – «суровая-женщина-которая-командует» Наталья и механик Фостер. Для полноты картины состав вражеских сил также решили оставить без изменений: старые знакомцы из Word of Blake, по-видимому, недополучившие свинца в прошлый раз, продолжают творить свои темные дела, не подозревая, что возмездие уже совсем близко – благо, средств для отмщения предостаточно.

Средство за номером один – усовершенствованный боевой доспех (Battle Armor), созданный усилиями Фостера. Он в разы меньше любого самого захудалого робота, и не отличается особой прочностью, зато на его стороне мобильность, сравнительно мощное вооружение и возможность карабканья по стенам. Но главное – с помощью Battle Armor можно захватывать «мехов»! Для этого достаточно подобраться к шагающему гиганту поближе, ухватиться за него и быстро нажать на кнопки контроллера в той последовательности, которая будет указана на экране. Все – обновка ваша! Остается, правда, невыясненным, куда исчезают неприятельские пилоты, – кабины благоприобретенной техники неизменно оказываются пусты. Поголовье техники в Lone Wolf заметно увеличилось, перевалив за три десятка наименований. К уже имевшимся добавились подвижные Stiletto и Raptor, тяжеловесные Nova Cat и Wendigo, а также штурмовые Blood Asp и Star Adder. Те же, кому этих новинок мало, вполне могут попробовать себя в роли танкиста либо артиллериста, а то и вовсе пробежаться до ближайшего укрытия на своих двоих.

У этого разнообразия есть и обратная сторона, которая заключается в просто-таки смехотворных отличиях одного робота от другого. Чем бы вы ни управляли, будь то легкая Puma или громоздкий Timberwolf, – разница едва уловима. Первая окажется чуть проворнее, второй – заметно прочнее, но этим-то все и исчерпывается! Хватает в игре и других условностей, которые напоминают о том, сколь дистанцировался MechAssault от обосновавшихся на PC кузенов-симуляторов. Тщетными окажутся любые попытки лишить вражеского робота одной из конечностей – после n-ного количества прямых попаданий он просто взорвется, оставив после себя вдоволь амуниции и местный аналог аптечки, похожий на комнатную батарею подъездно-зеленого цвета. Угроза перегрева, дамокловым мечом нависавшая над каждым, кто играл хотя бы в одну из частей MechWarrior, здесь также оказывается фикцией. Впрочем, все эти жертвы были вполне предсказуемы: как-никак, разработчики делали шутер, в котором главное – процесс истребления противника!

АВТОСТОПОМ ПО ГАЛАКТИКЕ

Первые миссии Lone Wolf совершенно не впечатляют – из-за полнейшей сюжетной неразберихи (спасибо куцым брифингам) и убогих урбанистических пейзажей. Ситуация заметно исправляется, когда нам поручают



Завоевать все, что найдешь

Еще один вид многопользовательских противостояний – Conquest. Суть его такова: игрок присоединяется к одному из кланов и принимает посильное участие в завоевании планет Внутренней Сферы. При этом успехи и неудачи каждого клана показываются на карте, схематично изображающей планеты, входящие в Сферу.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Достойный преемник оригинального MechAssault, подпорченный излишним вниманием разработчиков к multiplayer-составляющей.

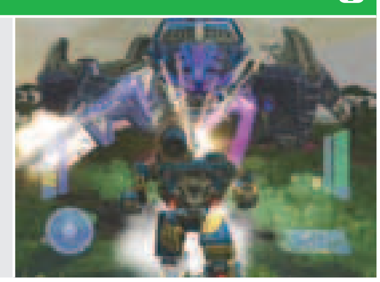
КНУТ И ПРЯНИК

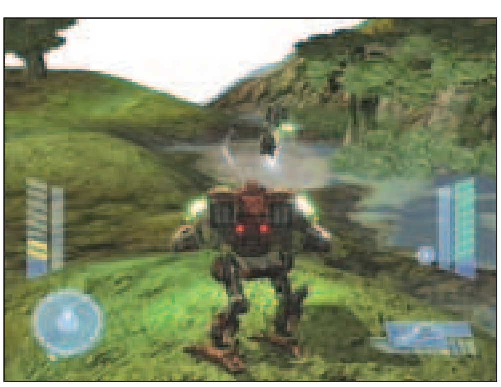
Плюсы:
Динамичный игровой процесс, зрелищная графика, большой выбор гигантских роботов, умеренная сложность, удобное управление, вменяемая камера.

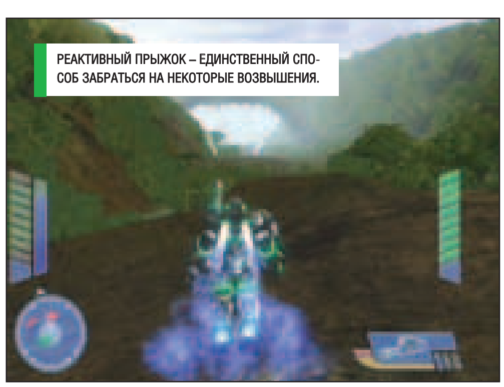
Минусы:
Малая продолжительность режима Campaign, однообразные задания, отсутствие существенных различий между мехами, невнятный саундтрек.

Откуда в MechAssault пауки?

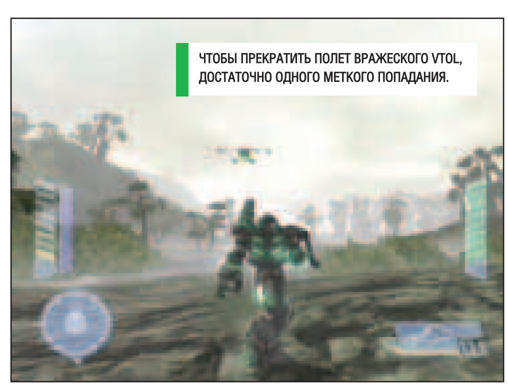
Самое запоминающееся событие в Campaign – бесспорно, появление громадного робота-паука. Справиться с этим чудовищем из-за его внушительных размеров и прочной брони не так-то просто, но, даже одержав победу, будьте готовы на более поздних уровнях встретиться с целым отрядом его уменьшенных копий.







РЕАКТИВНЫЙ ПРЫЖОК – ЕДИНСТВЕННЫЙ СПОСОБ ЗАБРАТЬСЯ НА НЕКОТОРЫЕ ВОЗВЫШЕНИЯ.



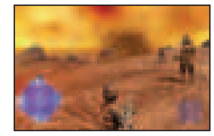
ЧТОБЫ ПРЕКРАТИТЬ ПОЛЕТ ВРАЖЕСКОГО VTOL, ДОСТАТОЧНО ОДНОГО МЕТКОГО ПОПАДАНИЯ.



ПОЯВЛЕНИЕ ПРОТАГОНИСТА СОБСВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ, А НЕ ПОД ТОЛСТОЙ БРОНЕЙ МЕХА, СТАЛО ОДНИМ ИЗ ВАЖНЫХ НОВОВВЕДЕНИЙ ИГРЫ.

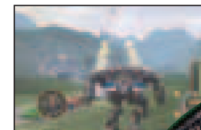
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Brute Force

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



MechAssault



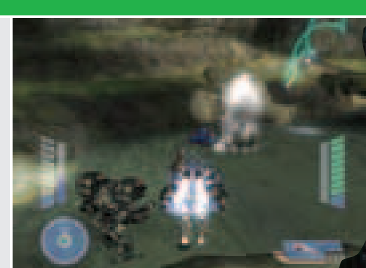
пробиться в ближайший космопорт, а со сменой театра военных действий все становится просто замечательно. Задания, пусть и однотипные, следуют одно за другим, число танков и роботов противника растет буквально на глазах, и отдельные перестрелки вскоре превращаются в непрерывную череду ожесточенных боев. В такой мясорубке не то что думать о выборе какой-либо верной стратегии – за повреждениями собственной машины не успеваешь следить. К счастью, ни управление, ни работа камеры нареканий не вызывают: первое интуитивно понятно, и к нему привыкаешь в течение получаса, а угол обзора, если вдруг и начинает создавать проблемы, легко корректируется.

ПИРОТЕХНИКА И ЦВЕТОМУЗЫКА

Отдельной похвалы заслуживает графика и, в частности, спецэффекты. Модели роботов выполнены с

Плечом к плечу, лицом к лицу

Хотя для большинства российских владельцев Xbox сетевые возможности данной платформы так и остались невостребованными, на многопользовательских баталиях Mech Assault 2 все же стоит остановиться подробнее. С помощью Xbox Live, или объединив несколько консолей через System Link, в них могут принимать участие до 12 человек. К услугам любителей коллективного времяпрепровождения – вариации уже ставших каноническими режимов Capture the Flag, Deathmatch (здесь именуемый Destruction и Team Destruction), Last Man Standing, а также Base War (защита генератора родной базы) и Catch It (удерживаем определенные точки на карте).





ОГНЕМЕТ – ДОВОЛЬНО МОЩНОЕ ОРУЖИЕ, НО С ОЧЕНЬ УЖ ОГРАНИЧЕННЫМ РАДИУСОМ ДЕЙСТВИЯ.





В УМЕЛЫХ РУКАХ ТАНК ВПОЛНЕ МОЖЕТ ПОТЯГАТЬСЯ С РОБОТОМ.

Спортивная ходьба

Ходить пешком в Lone Wolf опасно для здоровья, но иногда абсолютно необходимо. Только покинув меха или Battle Armor, можно открыть некоторые двери; желание сменить одного железного коня на другого также вынудит вас совершить короткую пробежку, во время которой вы будете наиболее уязвимы для противника.



НАСТОЯЩИЕ ГЕРОИ ВСЕГДА ИДУТ В ОБХОД. ОСОБЕННО ЕСЛИ ЕСТЬ ПРЫЖКОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ.



УВЫ И АХ, НО ВСЕ ЭТИ БЛЕСТЯЩИЕ ЖЕЛЕЗКИ НЕ ПОМОГУТ, ЕСЛИ НА СОЛДАТА НАСТУПИТ МЕХ.

Страсти по split-screen

Так как пройти Campaign на пару с товарищем в MechAssault 2 нельзя, для любителей cooperative в игре все же есть небольшое утешение в виде Grinder Mode. Он позволяет совместными усилиями противостоять наступающим вражеским отрядам – но лишь до тех пор, пока у вас хватит сил или не лопнет терпение.



По-настоящему серьезная проблема у MechAssault 2: LW только одна – малая продолжительность.



большим старанием, очень неплохо смотрится анимация, а уж взрывы, залпы ракет и лазерные вспышки и вовсе трудно описать словами – лучше увидеть самому. Единственное уточнение – все вышеперечисленные комплименты ни в коем случае не касаются уже упомянутых первых миссий, графическое исполнение которых откровенно разочаровывает.

Звук в Lone Wolf останется без наград: музыку едва слышно, актеры озвучки наработали на слабую «тройку», да и звуковые эффекты, несмотря на хваленую поддержку Dolby Digital 5.1, на поверку оказываются умеренно паршивого качества.

СЧАСТЬЕ БЫЛО НЕДОЛГИМ

По-настоящему серьезная проблема у MechAssault 2: Lone Wolf только одна – малая продолжительность. Двадцати миссий Campaign опытному игроку хватит на один вечер, и едва ли найдется веская причина, чтобы подвергнуть Lone Wolf повторному изучению. Ситуацию могла бы поправить возможность совместного прохождения в режиме split-screen, но, увы, таковая не предусмотрена – вместо этого предложат выбрать один из вариантов multiplayer. Какой же следует вывод? Он довольно прост – Lone Wolf мог бы стать настоящим, полновесным хитом. А в результате стал лишь очередным качественным шутером с заточкой под Live, недостатка в которых Xbox и так не испытывает. ■



ПРОБЕЖКА ПО ПЕРЕСЕЧЕННОЙ МЕСТНОСТИ СТАНЕТ ЛУЧШИМ НАЧАЛОМ ТРУДОВОГО ДНЯ!



ВЗРЫВ НА ГОРИЗОНТЕ – СВИДЕТЕЛЬСТВО ТОГО, ЧТО ЕЩЕ ОДНОЙ ПРОБЛЕМОЙ СТАЛО МЕНЬШЕ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	VU Games
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Tranji
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.redninjagame.com

Red Ninja: End of Honor

Игра про девочку, удочку, похотливых самураев и черные трусы.



Если игра начинается с истории про врагов и родную хату, откровений не жди. Злые ниндзя разорили деревню, где жила Куренай, а саму девчушку связали леской и повесили сушиться на дереве – видно, для острастки. Бандиты ушли, девчонку, ясно дело, сняли МЧС-овцы, и она от безысходности пошла учиться к добрым ниндзя. И теперь, чтобы наступил мир во всем мире, нужно, чтобы все хорошие собрались и накатали всем плохим.

Куренай это верно смекнула: в Red Ninja: End of Honor вовсе не обязательно прятаться и бояться. Самураи-охранники лыка не вяжут; глумиться над ними – одно удовольствие. Запросто можно подобраться сзади и перерезать горло (запускается «кинематографичная» анимация убийства, как в Tenchu: Fatal Shadows). Тецуген (леска) бьет на добрые пять метров вперед, а самураи возятся, как мухи в глицерине. Обобщим эти два обстоятельства: можно не прятаться, а лихо резать толпы врагов. Даже если попробовать отыграть роль ниндзя, ничего толкового не выйдет. Большинство уровней линейны, маршрут на каждом один, а набор гэджетов удручающе скуден.

Зато у Куренай есть трусы. Девушки из Fatal Shadows тоже, наверное, носили нижнее белье (никогда не знаешь наверняка), но красная ниндзя показывает черные стринги так, что сраму не оберешься. Когда девушка забирается в узкий лаз, камера переключается на классический вид из глаз, – но видели бы вы, как она это делает! Куренай наклоняется, встает на четвереньки, камера опускается, приближается и входит в черепную коробку перанальным методом.

И это все, чем способна потрясти игра. Ни полудохлый искусственный интеллект, ни серенькая графика, ни безликая озвучка, ни муторная акробатика, ни безыдейный дизайн уровней, ни скучнейшие боссы не портят геймплей Red Ninja так, как это делает камера. Она не успевает разворачиваться, когда вам это нужно. Она упирается в стены и показывает квадратный метр земли под ногами Куренай. Она не слушается джойпада. Она старается сбить игрока с нужного маршрута. И зеленый радар в правом нижнем углу приделали не для того, чтобы облегчить убийства несчастных самураев или редкие stealth-поползновения, а только потому, что иначе добраться до цели едва ли возможно.

На этой полосе можно было бы опубликовать спецматериал о том, как измученный обозреватель третий час пытался одолеть обучающую миссию – и валился в пропасти по вине то одной, то другой ошибки движка. Бесконечны муки того, кто возьмется серьезно играть в Red Ninja, бескрайни страдания того, кто решится пройти ее до конца. Ради одного этого чудища можно было бы сделать значок «Страна Игр» не рекомендует». ■

АЛЬТЕРНАТИВА

РЯДОМ НЕ СТОЯЛО С



Ninja Gaiden

ХУЖЕ, ЧЕМ



Tenchu: Fatal Shadows

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★½ **4.5**

Наше резюме:
Бюджетный клон последней Tenchu. А Fatal Shadows и сама по себе – не лучшая игра на планете.

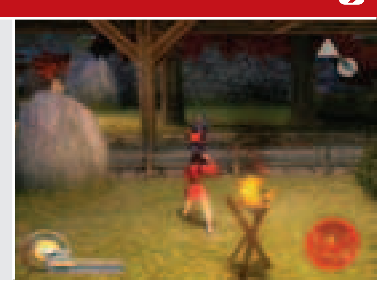
КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Сюжет и сеттинг, красивый концепт-арт, миленькие модели девушек-ниндзя, черные стринги, которые с такой гордостью носит Куренай.

Минусы:
Кошмарная боевая система, неуместные элементы платформера, имбецильная камера, неудобное управление, топорный искусственный интеллект.

Аншлаг, аншлаг!

Авторы, видимо, понимали, что справиться с камерой ой как непросто. Поэтому они написали для противников исключительно идиотский искусственный интеллект («ИИИИ»). Достаточно зайти за полуметровый заборчик и обреченный самурай будет вечно бегать туда-сюда в поисках прохода.

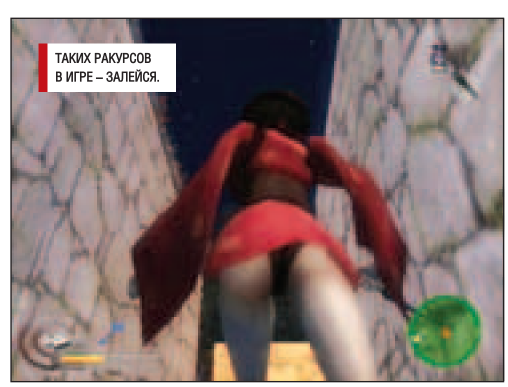




АКИРА КУРОСАВА, «СЕМЬ САМУРАЕВ». ОСТАЛОСЬ ПОЛТОРА.



НИКАКОГО ИНДИКАТОРА «ЗАМЕТНОСТИ» НЕТ, ДА И ТАИТЬСЯ ВОВСЕ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО.



ТАКИХ РАКУРСОВ В ИГРЕ – ЗАЛЕЙСЯ.

PC · PLAYSTATION 2 · GAMECUBE · XBOX · GBA · N-GAGE

Автор:
Михаил «Wish» Бузенков
buzenkov@gameland.ru

Fight Night Round 2

Выход очередного проекта от ЕА для некоторых критиков равносилен красной матадорской тряпке. Вот только на этот раз ругать практически нечего.

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, GameCube, Xbox
ЖАНР:	sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	EA Chicago / EA Canada
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.easports.com/games/fightnightround2/home.jsp

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 8.5

Наше резюме:
Сотрудники ЕА верны своей традиции. Fight Night Round 2 – отличный коммерческий проект, легкий и точный, как удар старины Хопкинса.

Единоличного лидера в жанре спортивных симуляторов Electronic Arts сегодня не ругает разве что ленивый. Небольшой группой особо яростных противников был даже создан специальный сайт, целиком и полностью посвященный критике ненавистной конторы. В пылу словесных дуэлей поймавшая кураж общественность в большинстве своем просто отказывается принимать, что «толстосумы» и «монополисты» могут разрабатывать отличные проекты, пускай и избежавшие традиционной борьбы с конкурентами. Яркий тому пример – долгожданный Fight Night Round 2. За прошедший год успевший стать классикой геймплей не только не потерял в качестве, но и окончательно превратил игровой бокс из захватывающего мордобоя по правилам в полноценный симулятор.

ЗА КАНАТАМИ

Лицом проекта стал абсолютный чемпион мира в среднем весе Бернард «Палач» Хопкинс. За спортивную карьеру он одержал сорок шесть побед, проиграв лишь дважды: свой первый поединок в ранге профессионала Клинтону Митчеллу и бой за звание чемпиона мира по версии IBF Рою Джонсу. Впрочем, подробности немногочисленных неудач звезды разработчиков едва ли волновали. Авторы создали на удивление жесткий вступительный ролик, в котором помимо «Винки» Райта от боксерских перчаток «Палача» страдает именно Рой Джонс. Символично? Еще бы! Прошлогодний парень с обложки побит, пускай и виртуально, и на смену побежденному приходит новый чемпион, а вместе с ним и заметно посвежевший игровой процесс.

В первую очередь полноценной доработке подверглась патентованная система Total Control. Помимо хрестоматийных джэбов, хуков и апперкотов появились более мощные и опасные удары, требующие длительной подготовки и выверки. Успешное проведение подобной атаки грозит противнику не только символичным уменьшением полоски энергии, но и неприятным рассечением или даже преждевременным нокдауном. Однако у столь полезного приема есть свои недостатки. Прежде чем нанести удар, боксер слегка отклоняет корпус и лишь затем выбрасывает перчатку вперед. Заметив подобное движение, прыткий противник может сделать шаг назад или провести не менее болезненную контратаку. Кроме того, на мощные удары затрачивается огромное количество сил. Любители быстрых нокаутов, потерпевшие неудачу в первых трех раундах, до конца поединка, как правило, не дотягивают. Отсидевшийся в обороне боксер в нужный момент «включает» скорость и буквально гоняет противника из угла в угол. А вот уйти в клинч не получится. Функция ближнего боя, обсуждать которую не прекращали на протяжении всей разработки, неожиданно получилась из рук вон. Обнявшиеся противники ударов друг другу не наносят и, слегка потолкавшись, расходятся на безопасную дистанцию. Таким образом, сбить наступательный пыл противника в последних раундах игра попросту не позволяет. Приходится смиренно прикрывать голову и делать ставку на редкие контратаки. В некоторых ситуациях такая тактика более чем оправданна, ведь лишать оппонента остатков здоровья совершенно необязательно – можно выиграть по очкам или техническим нокаутом. Остановка боя по причине обширного рассечения в Fight Night Round 2 уже не новшество. Посему в перерывах между раундами, вместо того чтобы глазеть на филейные части виртуальных девиц, вам придется колдовать над каждым свежим синяком. Дабы скрасить этот занудный процесс, разработчики придумали специаль-



КОГДА ВРЕН БЫЛ МАЛЕНЬКИЙ И ГЛУПЫЙ, ОН НЕМНОГО ЗАНИМАЛСЯ БОКСОМ. НО ЭТО У НЕГО ПОЛУЧАЛОСЬ ПЛОХО.

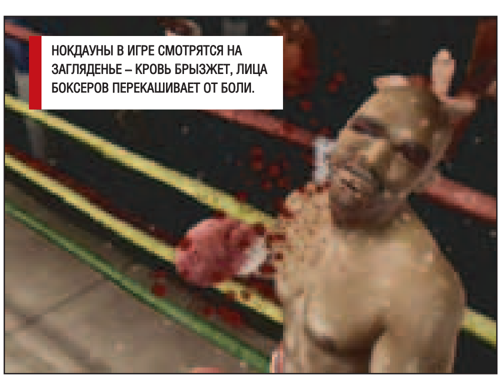
Трудности переноса

В силу конструктивных особенностей геймпада играть в Fight Night Round 2 на консоли от Nintendo значительно сложнее. При выполнении серии ударов бойцы теряют в скорости, в то время как компьютерный оппонент подобных трудностей не испытывает. Особенно тяжело придется поклонникам быстрых и техничных боксеров.

КНУТ И ПРЯНИК

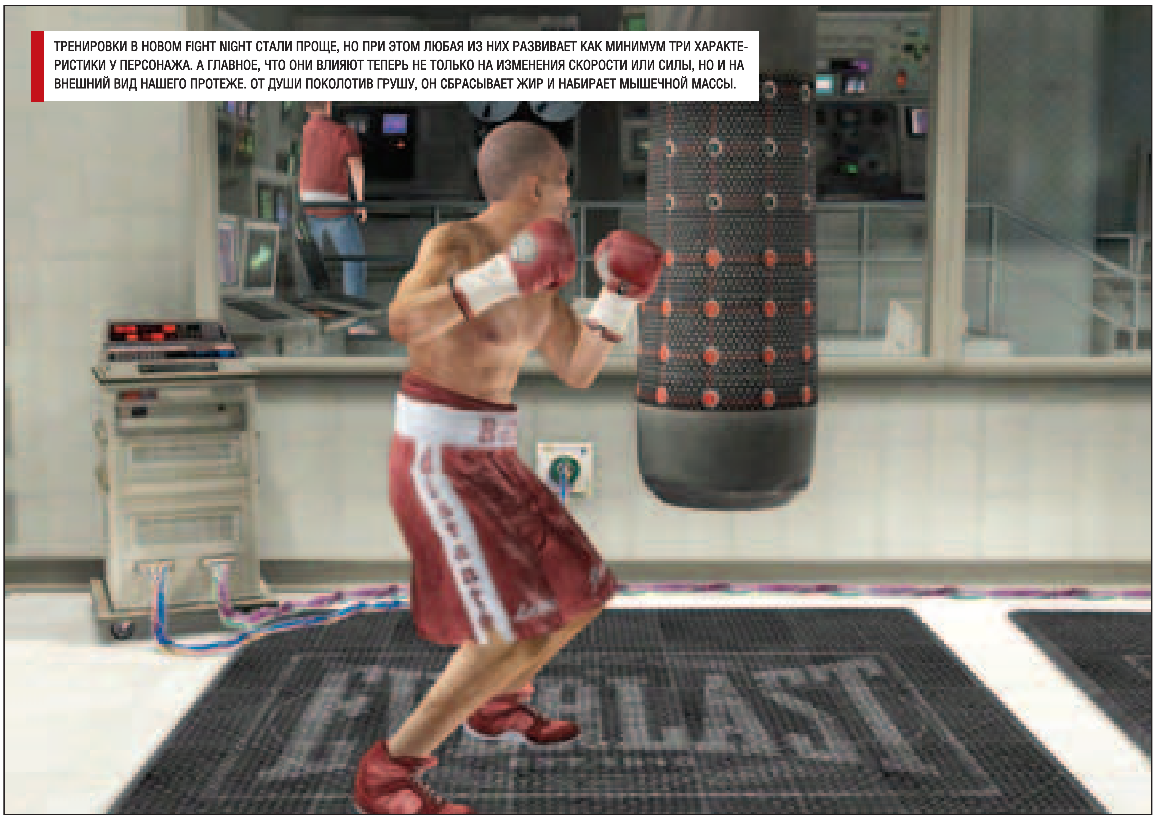
Плюсы:
Интуитивное управление, реалистичные модели бойцов, возможность игры в режиме карьеры за Мухаммеда Али, Рея Леонарда и других легендарных боксеров.

Минусы:
Однообразный саундтрек, отсутствие у боксеров индивидуальной техники боя, катмэны противников выглядят совершенно одинаково.


НОКДАУНЫ В ИГРЕ СМОТРЯТСЯ НА ЗАГЛЯДЕНЬЕ – КРОВЬ БРЫЗЖЕТ, ЛИЦА БОКСЕРОВ ПЕРЕКАШИВАЕТ ОТ БОЛИ.



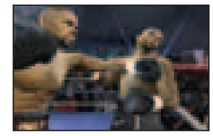




ТРЕНИРОВКИ В НОВОМ FIGHT NIGHT СТАЛИ ПРОЩЕ, НО ПРИ ЭТОМ ЛЮБАЯ ИЗ НИХ РАЗВИВАЕТ КАК МИНИМУМ ТРИ ХАРАКТЕРИСТИКИ У ПЕРСОНАЖА. А ГЛАВНОЕ, ЧТО ОНИ ВЛИЯЮТ ТЕПЕРЬ НЕ ТОЛЬКО НА ИЗМЕНЕНИЯ СКОРОСТИ ИЛИ СИЛЫ, НО И НА ВНЕШНИЙ ВИД НАШЕГО ПРОТЕЖЕ. ОТ ДУШИ ПОКОЛОТИВ ГРУШУ, ОН СБРАСЫВАЕТ ЖИР И НАБИРАЕТ МЫШЕЧНОЙ МАССЫ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Fight Night 2004

РЕАЛИСТИЧНЕЕ, ЧЕМ



Rocky: Legends



ный симулятор катмэна. В течение отведенных на отдых секунд игроку предлагается выбрать необходимую для лечения часть лица, характер повреждения и постараться свести его к нулю. Особых трудностей данный процесс не вызывает, и уже после нескольких боев вы без проблем научитесь врачевать даже тяжелые раны.

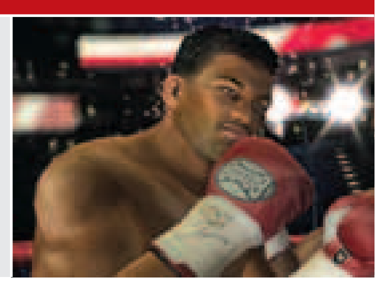
Любители быстрых нокаутов, потерпевшие неудачу в первых трех раундах, до конца поединка, как правило, не дотягивают.

КЛОНЫ В ПЕРЧАТКАХ

Помимо Бернарда Хопкинса в игре представлено более тридцати реально существующих боксеров. Свои законные места в соответствующих весовых категориях заняли Эрик Моралес, Марко Антонио Баррера, Роберто Дюран, Флойд Мэйвезер, Мигель Котто, Артуро Гатти, Антонио Тарвер, Эвандер Холифилд, Крис Берд и Рой Джонс. Некоторые боксеры, переходившие в процессе своей карьеры из одной весовой категории в другую, представлены сразу в нескольких вариантах. Особенно забавно выглядит располневшая фигура Роя Джонса, более подходящая чемпиону по японской борьбе сумо, нежели профессиональному боксеру. Немаловажная роль отведена дизайнерами знаменитым бойцам прошлого. Знатоки спортивной истории при желании смогут воссоздать легендарный бой между Джо Фрейзером и Мухаммедом Али, более известный как «Ужас в Маниле». Хроническая травма, преследующая боксерские симуляторы от EA на протяжении многих лет, не замедлила

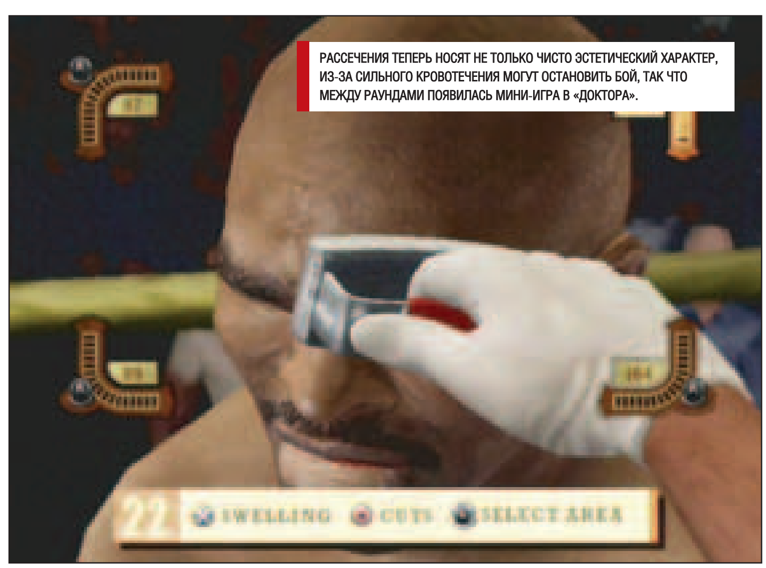
Путь наверх

Помимо классических режимов игры Fight Night Round 2 предложит вам пройти все ступени карьерной лестницы, от талантливого любителя до чемпиона мира. Выиграв несколько схваток за скромный гонорар и освоив основные удары и блоки, смело переходите в профессионалы. За рейтинговые бои платят значительно больше, кроме того, предшествующий схватке тренировочный процесс позволяет улучшить сразу несколько физических показателей боксера. В процессе карьеры можно перейти из одной весовой категории в другую и в случае успеха объединить два чемпионских титула в один — абсолютный. Став номером первым, придется отстаивать свое звание в боях с претендентами.





В ЧИСЛЕ НОВИНОК – НЕ ТОЛЬКО ИЗМЕНИВШИЙСЯ ИНТЕРФЕЙС И ПЕРЕЕХАВШИЕ ВНИЗ ЛИНЕЙКИ ЗДОРОВЬЯ, НО И ТО, ЧТО В БОКСЕ ТЕПЕРЬ МОЖНО НЕ ТОЛЬКО СТОЯТЬ, НО И ХОДИТЬ.



РАССЕЧЕНИЯ ТЕПЕРЬ НОСЯТ НЕ ТОЛЬКО ЧИСТО ЭСТЕТИЧЕСКИЙ ХАРАКТЕР, ИЗ-ЗА СИЛЬНОГО КРОВОТЕЧЕНИЯ МОГУТ ОСТАНОВИТЬ БОЙ, ТАК ЧТО МЕЖДУ РАУНДАМИ ПОЯВИЛАСЬ МИНИ-ИГРА В «ДОКТОРА».

Игра не по правилам

С выносливыми бойцами, предпочитающими действовать на контратаках, справиться достаточно сложно. Выманить противника на себя и заставить его раскрыться можно при помощи маленьких боксерских хитростей, вроде запрещенного удара головой и обидных насмешек, после которых разъяренный противник переходит в активное наступление.





АРТУРО ГАТТИ, КАК В СТАРЫЕ ДОБРЫЕ ВРЕМЕНА, ПОЛУЧИВ КУЧУ ТУМАКОВ И ПАРУ РАССЕЧЕНИЙ, ВСЕ РАВНО ЛЕЗЕТ В БОЙ И ПОСЫЛАЕТ ПРОТИВНИКА В НОКАУТ. ЗАМЕТЬТЕ, С КАКОЙ ТЩАТЕЛЬНОСТЬЮ СДЕЛАНЫ МОДЕЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ, ДАЖЕ ВСЕ ТАТУИРОВКИ НА МЕСТЕ.

Боксерские реликты

На заработанные в режиме карьеры деньги игрок может приобрести необходимую для спортсмена экипировку. Кроме трусов кислотных оттенков и модных боксерок, созданных исключительно для услады глаз, в продаже встречаются и дорогостоящие артефакты, наделяющие бойца дополнительной ловкостью, силой или защитой от рассечений.

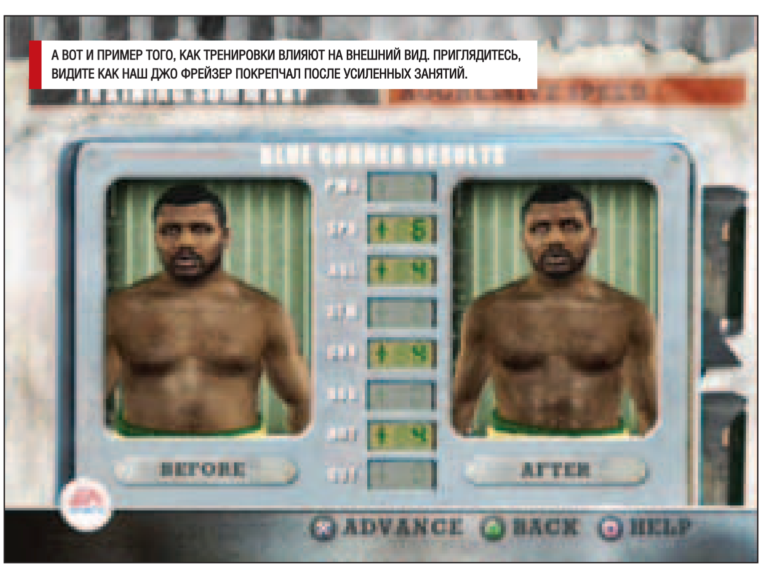
сказаться и на общем качестве Fight Night Round 2. Человек, знакомый с боксом по редким телевизионным трансляциям, едва ли отличит Роя Джонса от того же Антонио Тарвера. Фотографическое сходство с реальным прототипом, свойственное всем без исключения виртуальным бойцам, смогут по достоинству оценить только самые горячие поклонники бокса. Между тем, пышность прически «Шугара» и форма уха Холифилда для игрового процесса не так уж и важны. А вот привить легендарным бойцам индивидуальную технику боя (или хотя бы разную анимацию) разработчики не решились, в результате чего даже «танцующий» старина Али движется на редкость прямолинейно.

ЗВУКИ БОЯ

Несмотря на явное намерение авторов разнообразить игровой саундтрек различной по стилю музыкой, хип-хоп композиции по-прежнему превалируют. Да простят меня любители данного направления, но после насильственного прослушивания незатейливого трека Yes, yes y'all в течение нескольких часов появляется устойчивое желание музыкальное сопровождение отключить совсем.

Зато со своей задачей блестяще справился известный ведущий спортивного канала ESPN Джо Тесситор, выступивший в роли комментатора. Закадровый голос описывает происходящее на ринге достаточно точно, а в конце каждого раунда эксперт называет очевидного на его взгляд победителя. Совершенно иная ситуация обстоит с тренером. Вместо дельных советов по тактике боя престарелый негр-социопат предпочитает обсуждать оппонента, то и дело переходя на уличный сленг. Нанимать бледнолицего специалиста на ранних порах слишком накладно, посему, пробираясь к вершине боксерского Олимпа, диалектом афро-американских гетто успеваешь овладеть практически в совершенстве.

Выход Fight Night Round 2 стал во многом определяющим. Разработчики довели до ума предложенную год назад систему управления и порадовали игрока качественным визуальным рядом. Крайне интересно будет наблюдать за дальнейшим развитием серии и ключевыми аспектами Round 3, если таковая игра вообще поступит в разработку. Хочется надеяться, что EA не пойдет по привычному пути увеличения числа бойцов, а сконцентрируется на повышении реализма, напрямую связанного с индивидуальными техническими особенностями каждого отдельного боксера. ■



А ВОТ И ПРИМЕР ТОГО, КАК ТРЕНИРОВКИ ВЛИЯЮТ НА ВНЕШНИЙ ВИД. ПРИГЛЯДИТЕСЬ, ВИДИТЕ КАК НАШ ДЖО ФРЕЙЗЕР ПОКРЕПЧАЛ ПОСЛЕ УСИЛЕННЫХ ЗАНЯТИЙ.



НАБОР БОКСЕРОВ В ИГРЕ ВСЕ ТАК ЖЕ НЕВЕЛИК. ЗДЕСЬ ЕСТЬ, КОНЕЧНО, ТАКИЕ ЗВЕЗДЫ, КАК ДЖО ФРЕЙЗЕР, МУХАМЕД АЛИ, ЭВАНДЕР ХОЛИФИЛД, НО НЕТ НИ БРАТЬЕВ КЛИЧКО, НИ КОСТИ ДЗЮ, НИ ДАЖЕ МАЙКА ТАЙСОНА.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru

MVP Baseball 2005

В гольф и американский футбол мы уже научились играть. Теперь настала очередь бейсбола.



- **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox
- **ЖАНР:** sports
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Sports
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PC

- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

- **ОНЛАЙН:** http://www.mvpbaseball2005.com

Рекомендует «СИ»

Насколько я помню, статьи о симуляторах бейсбола еще ни разу не попадали на страницы нашего журнала. Поэтому обойти стороной MVP Baseball 2005 мы не могли, больно уж игра хороша. Да и кругозор расширять надо. Единственное, что настоятельно рекомендуется сделать перед запуском MVP Baseball, – ознакомиться с бейсбольными правилами (их можно найти в Интернете), поскольку режим обучения отсутствует. Игра со стороны может показаться несложной, но просто попасть битой по мячу для победы, конечно же, недостаточно. Продумано все до мелочей. После удара мяч всегда летит по разным траекториям в зависимости от силы удара, вращения, которое ему придал питчер, и ваших действий. Вы можете с помощью левого аналога на геймпаде попытаться выбить мяч в нужную вам сторону: чем дальше он улетит, тем больше баз вы успеете обежать. Мастера вообще, при должном везении, выносят его за пределы поля и совершают Home Run: вернуть снаряд обратно уже нельзя, а потому получить заслуженные очки ничего не стоит. Геймплей на редкость разнообразный и затягивающий. Пресытившись всевозможными футболами и баскетболами, бейсбол изучаешь с пристрастием и радуешься каждой победе как ребенок. Есть и другие поводы поднять настроение. Помимо обычных режимов карьеры и одиночных встреч, в MVP Baseball 2005 имеются и отличные мини-игры и даже встроенный менеджер под названием Owners Mode! Не хотите вникать в правила, бегать по базам и лупить, что есть дури, по мячу? Тогда принимайтесь за создание стадиона, регулируйте цены на билеты, хот-доги и фирменные футболки с символикой команды. Как ни крути, перед нами самый продвинутый симулятор бейсбола. Расстраивают только неприглядные стадионы, которые диссонируют с модельками игроков. Впрочем, все недостатки искупаются качеством игрового процесса. А это важнее всего, не так ли? ■



ГЛАВНОЕ – ГРАМОТНО ШАРАХНУТЬ ПО МЯЧУ. ЧЕМ ДАЛЬШЕ ОН УЛЕТИТ, ТЕМ БОЛЬШЕ БАЗ МОЖНО ОБЕЖАТЬ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



All-Star Baseball 2005

РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ



Major League Baseball 2k5

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.5**

Наше резюме:
Лучший на данный момент симулятор бейсбола. Россияне, пора осваивать новый вид спорта!

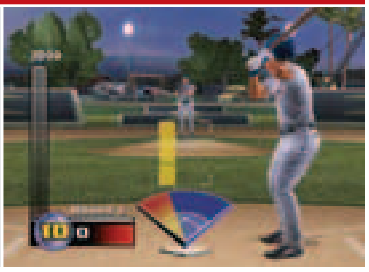
КНУТ И ПРЯНИК

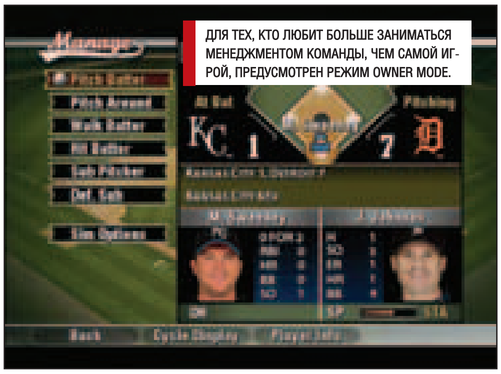
Плюсы:
Отличная анимация, продуманный до мелочей геймплей, море всевозможных режимов, включая встроенный менеджер и мини-игры.

Минусы:
Неказистые стадионы.
Нет режима практики и обучения.

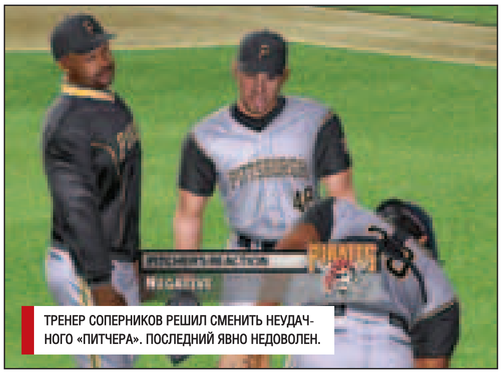
Тайм-аут

Как и в серии NBA от EA Sports, в MVP Baseball 2005 помимо основного режима есть еще и мини-игры. Мне пришлась по душе та, в которой, отбив мяч, надо попасть или в ездящий неподалеку трактор, или в машины, стоящие за оградой. Забавно! И реакцию развивает. А главное – учит правильно бить по мячу.





ДЛЯ ТЕХ, КТО ЛЮБИТ БОЛЬШЕ ЗАНИМАТЬСЯ МЕНЕДЖМЕНТОМ КОМАНДЫ, ЧЕМ САМОЙ ИГРОЙ, ПРЕДУСМОТРЕН РЕЖИМ OWNER MODE.



ТРЕНЕР СОПЕРНИКОВ РЕШИЛ СМЕНИТЬ НЕУДАЧНОГО «ПИТЧЕРА». ПОСЛЕДНИЙ ЯВНО НЕДОВОЛЕН.



НАША КОМАНДА ТОЛЬКО ЧТО СОВЕРШИЛА HOME RUN, НЕ ОСТАВИВ СОПЕРНИКАМ НИ ЕДИНОГО ШАНСА НА ПОБЕДУ.

PC · PLAYSTATION 2 · GAMECUBE · XBOX · GBA · N-GAGE

Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Introversion Software
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Introversion Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 750 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.darwinia.co.uk

Darwinia

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Пришла пора на миг остановиться, посмотреть назад и вспомнить об истоках.

Без звуковых библиотек Darwinia вполне бы поместилась на паре трехдюймовых дискет... Это – не римейк пропахшей нафталином классики. Это – классика в чистом виде, квинтэссенция всего лучшего, что было в Самых Первых Играх. Чтобы прочувствовать ее и постичь, нужно нести в душе частицу того времени, помнить стеклянные бутылки «Буратино», первомайские демонстрации и эскимо за 22 копейки.



ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ АНТИВИРУСОМ!

Сюжет обращается к «кибернетическим» фантазиям 80-х. Разноцветный цифровой «заповедник», созданный доктором Сепульведой в недрах Сети, под угрозой. Свирепый компьютерный вирус угрожает жизни сотен безобидных зеленых человечков, результат многолетней работы висит на волоске.

По счастливой случайности, игрок оказывается единственным «посетителем» заповедника, не отключенным от него во время вторжения электронных червей. Обрадованный Сепульведа, не долго думая, возлагает на нас роль спасителя.

АРКАДНАЯ СТРАТЕГИЯ

В размышлениях о жанровой принадлежности Darwinia ваш покорный чуть не поседел. Честное слово, Introversion Software настрогала сумасшедшую солянку из всего, что было в «холодильнике». Вроде бы, есть юниты. Непринужденными пассами мышью (привет, Black & White!) мы вызываем к жизни пикселизированные силуэты солдат и квадратных инженеров. В игре это именуется «запуском программ» (Tron 2.0, и ты здесь?!).

Однако те же солдаты напрочь лишены самостоятельности. Взвод из трех-пяти юнитов управляется point&click'ом. Левый щелчок мыши – они бегут, правый – стреляют из «лазерных винтовок». Два одновременно – швыряют гранату. Стоит на пару минут оставить вояк без родительского глазу, как вирусная живность абсолютно безнаказанно пожирает несчастных. По этой причине бессмысленно создавать более одного взвода, ведь объединить бойцов привычной зеленой рамочкой в одну группу нельзя.

Пока мы носимся по горам и долам, искореняя гадов ползучих, инженеры самозабвенно трудятся. На их кубических плечах лежат две жизненно важных обязанности: активировать ретрансляторы с инкубаторами и собирать души (они же, если верить Сипульведе, цифровые ДНК) умерших.

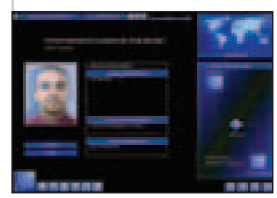
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Darwinia – игра для геймеров «старой закваски» и воплощенное прошлое для всех остальных. Такие раритеты пропустить нельзя!

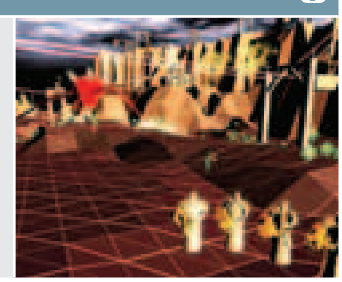
Когда-то я был хакером

Darwinia – второй по счету проект Introversion Software. Первой игрой студии стал «симулятор хакера» Uplink. Обе игры отличает оригинальность и размах фантазии. Uplink позволял ненадолго стать одним из тех паразитов, что до сих пор рассылают письма с exe-файлами вроде PlayGirls_2, HotBaby(demo) и тому подобных.

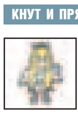


Если прижало...

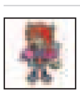
Сохраняться нельзя. Да что там сохраняться, даже подвесить игру на паузу невозможно. Как же быть, если внезапно до ломоты в суставах захотелось чаю или недвусмысленно заявили о себе другие естественные потребности? Не пугайтесь, игра помнит все ваши успехи. После выхода и повторного запуска захваченные территории не будут утеряны.



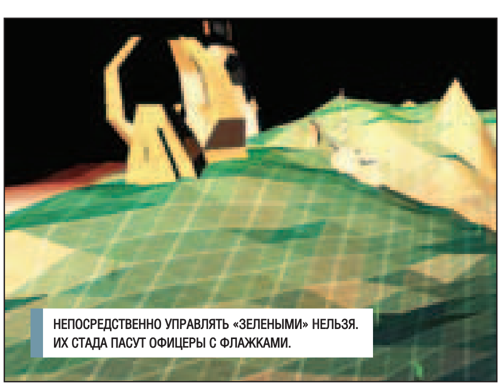
КНУТ И ПРЯНИК + -



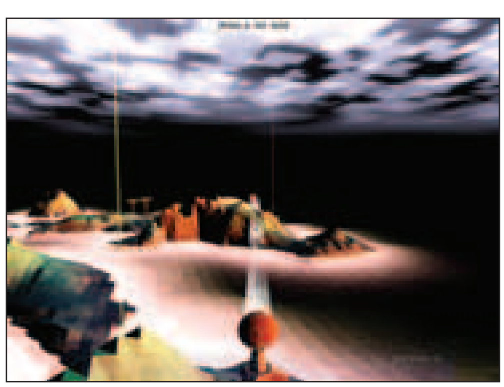
Плюсы:
Оригинальная идея, необычный игровой процесс, приятное дыхание старины, шесть треков отличной электронной музыки, милые зеленые человечки.

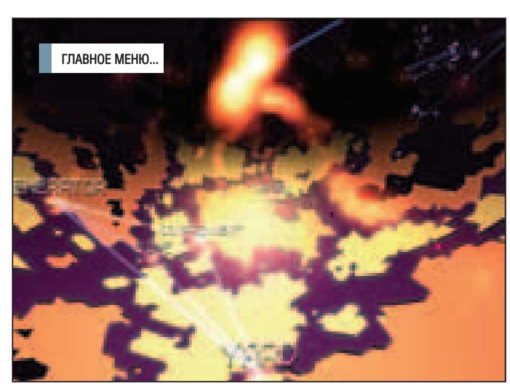


Минусы:
Искусственный интеллект практически отсутствует, алгоритм выбора маршрута не действует, из-за чего возня с зелеными болванами порой превращается в ад.

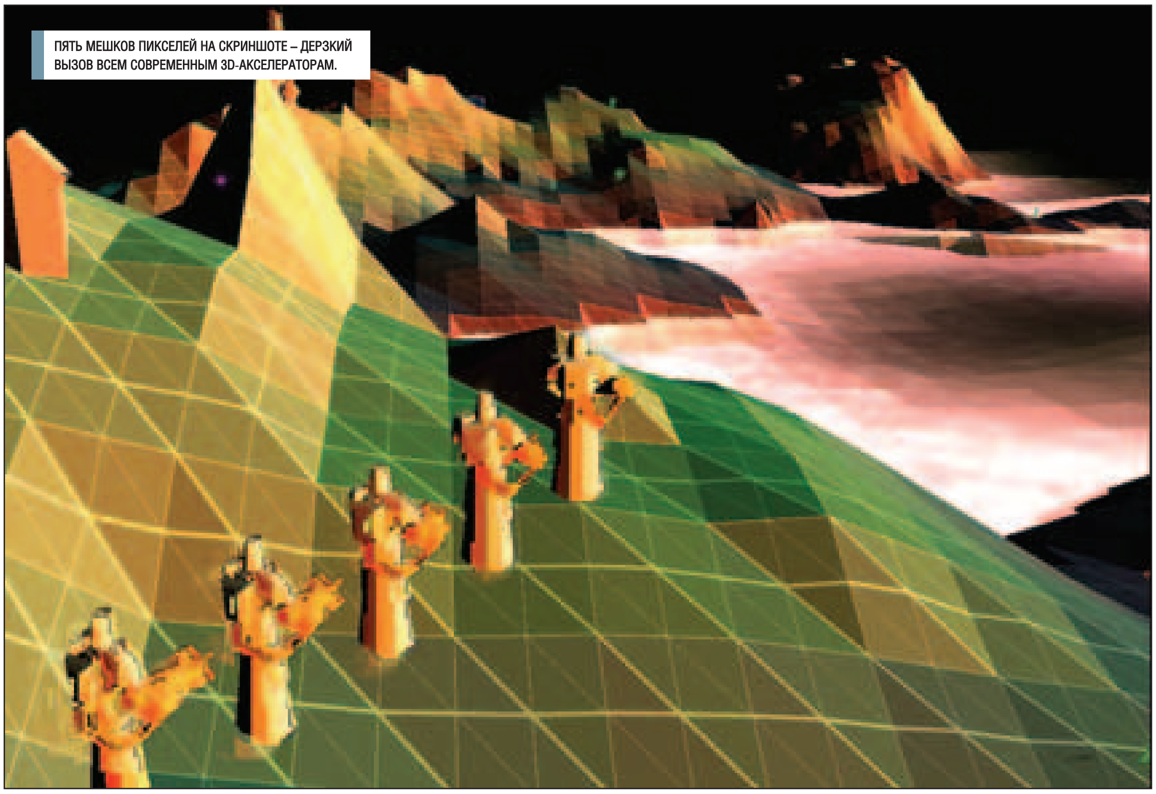


НЕПОСРЕДСТВЕННО УПРАВЛЯТЬ «ЗЕЛЕНЫМИ» НЕЛЬЗЯ. ИХ СТАДА ПАСУТ ОФИЦЕРЫ С ФЛАЖКАМИ.



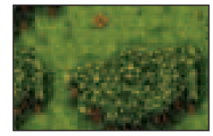


ГЛАВНОЕ МЕНЮ...


ПЯТЬ МЕШКОВ ПИКСЕЛЕЙ НА СКРИНШОТЕ – ДЕРЗКИЙ ВЫЗОВ ВСЕМ СОВРЕМЕННЫМ 3D-АКСЕЛЕРАТОРАМ.

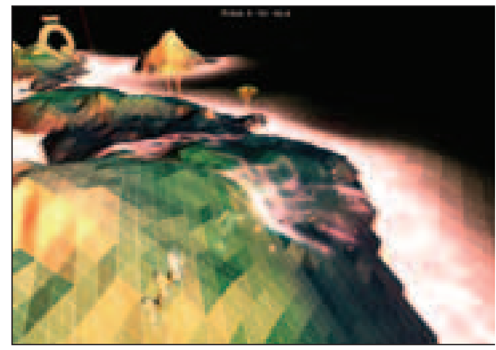
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ


Cannon Fodder

В СТИЛЕ


Tron 2.0



РАВНОБЕДРЕННЫЙ МИР

Вселенная Darwinia – это разноцветное аляповатое нечто. Из лениво колышущейся «треугольной» воды вырастают склеенные из множества треугольников острова. Распределять силы между ними позволяют как раз ретрансляторы. Над головой нависает холодное «треугольное» же небо, кое-где подпираемое колоннами желтого света – лучами контрольных башен. Вокруг этих конструкций

Над головой нависает холодное «треугольное» небо, кое-где подпираемое колоннами желтого света.

кипит местная жизнь: неуклюже слоняются дарвиниане и рождаются солдаты. Захват и активация башен с помощью инженеров – ключевая часть геймплея.
Зеленые картонные аборигены, населяющие геометрический рай, не стоят в стороне от справедливой войны. Иначе стали бы мы так печься об их грешных душах? Без посредства зеленокожих не запустятся генераторы, не заработают шахты и фабрики. Они – кровь и плоть этого мира. К счастью, туземцы практически бессмертны. Помещенная в инкубатор «душа» получит новое тело, точь-в-точь как прежнее. Собственно, «зеленые» и так все на одно лицо.

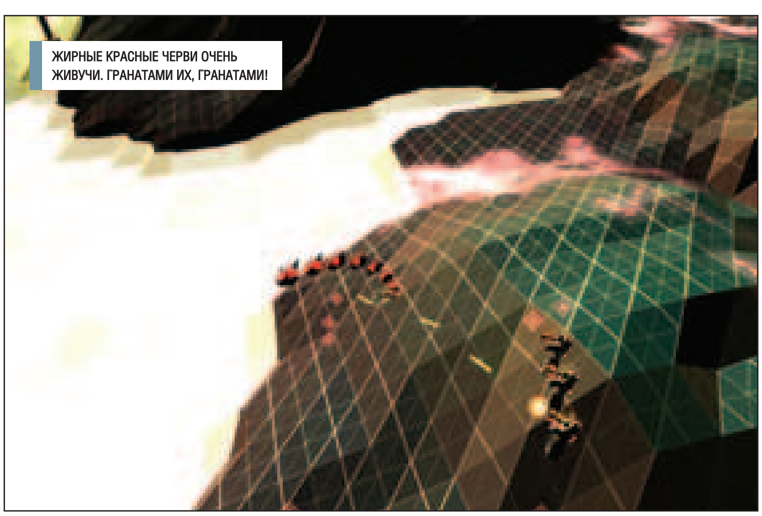
В БОЙ ИДУТ ОДНИ СТАРИКИ

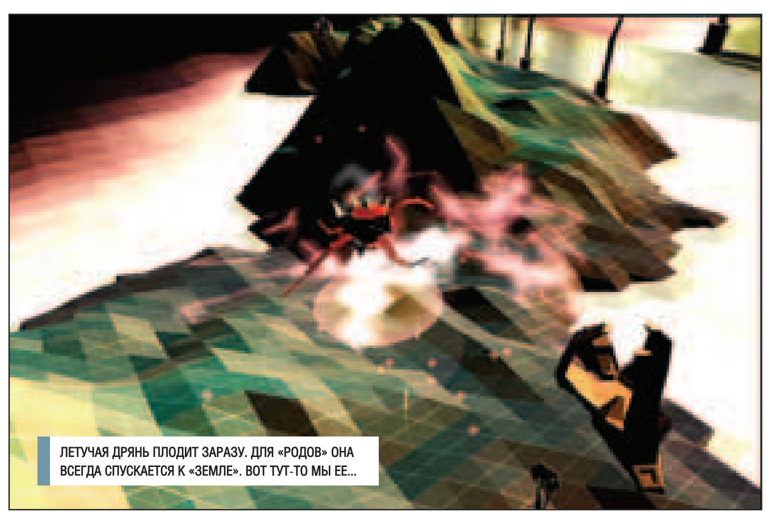
Darwinia – закономерный продукт современности. Игровая индустрия существует уже достаточно давно, чтобы обернуться назад, вспомнить «классику» и обратить хорошо забытое старое во что-то новое. Игра бросает вызов проектам дня сегодняшнего – графика и звук Darwinia специально выполнены на уровне ZX-Spectrum. Она лишена мощного AI и замысловатого сюжета, зато напоена духом прошлого. Механика геймплея копирует Cannon Fodder и во многом перекликается с Lemmings. Кому есть что вспомнить, наверняка получат удовольствие, а геймеры XXI века смогут познакомиться с живой классикой. ■

Карьерный рост до версии 4.0

Пока игрок на манер доктора Веба охотится за местным win.cih, Сепульведа не сидит сложа руки. Он неистово программирует! Дело в том, что изначально все юниты и технологии находятся на стадии бета-тестирования и, следовательно, могут быть усовершенствованы. Скажем, продвинутый взвод состоит уже не из трех, а из пяти бойцов невидимого фронта. Рядовые дарвиниане версии 4.0 начинают отстреливаться от агрессивных червей и кидаться «лимонками». Улучшенный лазер больнее жалит супостатов. Исследования Сепульведой ведутся вполне самостоятельно. Мы лишь вправе указывать приоритетность того или иного направления работ.




ЖИРНЫЕ КРАСНЫЕ ЧЕРВИ ОЧЕНЬ ЖИВУЧИ. ГРАНАТАМИ ИХ, ГРАНАТАМИ!


ЛЕТУЧАЯ ДРЯНЬ ПЛОДИТ ЗАРАЗУ. ДЛЯ «РОДОВ» ОНА ВСЕГДА СПУСКАЕТСЯ К «ЗЕМЛЕ». ВОТ ТУТ-ТО МЫ ЕЕ...



Автор:
Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Free Radical
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4 (оффлайн), до 8 (онлайн, PS2) и 16 (онлайн, Xbox)
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.eagames.com/redesign/games/ps2/timesplitters/home.jsp

TimeSplitters: Future Perfect

Необременительные увеселения от создателей знаменитого GoldenEye 007.

Команда Free Radical – это авторы GoldenEye 007 и Perfect Dark для Nintendo 64, «гениальных игр, в которые вы не играли». Хорошо, положим, дорогой читатель знаком с лучшими приставочными FPS второй половины девяностых. TimeSplitters: Future Perfect очень на них похожа. Выйди она во второй половине девяностых, рецензенты бы фонтанировали кипятком. Но сейчас это просто качественный и по-хорошему смешной консольный FPS, заруливший совсем в другую степь, нежели Halo 2, Metroid Prime или SOCOM.

Free Radical уверенно идут своим путем. В отличие от Valve, id, Bungie, Retro Studios, частично состоящая из бывших сотрудников Rare команда не открывает новых горизонтов и не пытается шокировать игроков навороченной графикой или невиданными подходами к жанру. Они четко вколачивают проект за проектом в нишу добротного «юмористического FPS» с обширными возможностями мультиплеера, открытую первой частью TimeSplitters. Ингредиенты такие: молниеносный геймплей на движке, за который не стыдно; не слишком оригинальный сюжет с огромным количеством персонажей и развеселыми, часто пародийными диалогами; куча-мала разнообразных режимов, настроек и несерьезных мини-игр – вполне подходящих для геймерского турнира на большой вечеринке.



ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ – НА ГРАНИ МУЛЬТЯШНОГО.

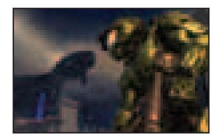
Тринадцать однопользовательских миссий рассказывают историю вин-дизелеподобного наемника Кортеза (Cortez), отправленного в прошлое на поиски «кристаллов времени», за которыми охотятся пришельцы-тайм-сплиттеры. Начав в 1924 году, герой мотается по разным странам и эпохам, взаимодействует с полутора сотнями (sic!) второстепенных персонажей и отстреливает мерзких гадов. Геймплей и управление толком не изменились, разве что появилась возможность на ходу отключать изображение прицела; дизайн однопользовательских уровней можно смело назвать простым и прямолинейным, исследовать локации здесь толком не требуется. Future Perfect – традиционный FPS с впечатляющим – более двадцати видов – набором оружия, разбавленный легкими «пространственными» загадками и едва заметной капелькой стелс-тактики. Как уже сказано, на фоне других представителей жанра его выделяет завидное чувство юмора авторов, отразившееся в сюжетных деталях, характерах и репликах героев. Даже рядовые солдаты на первом

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ


TimeSplitters 2

ХУЖЕ, ЧЕМ


Halo 2

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

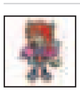
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.5**

Наше резюме:
Третья часть сериала убедительно доказывает: игры от Free Radical созданы для больших веселых компаний.

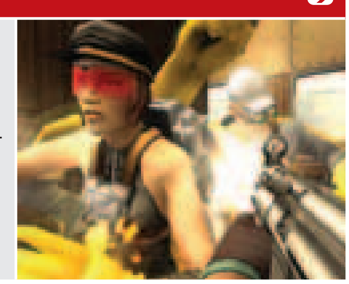
КНУТ И ПРЯНИК + -

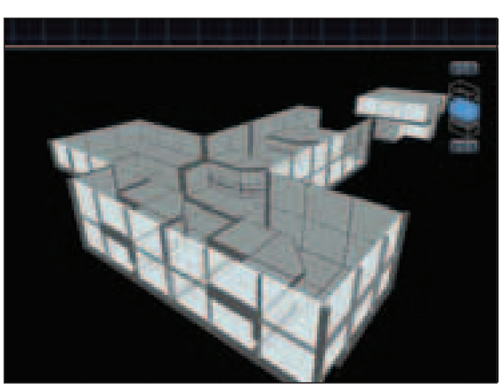

Плюсы:
Приятное разнообразие режимов и мини-игр, запоминающиеся герои, юмор. Повторные прохождения открывают кучу секретов.


Минусы:
Однопользовательский сюжетный режим относительно короткий, инновационная составляющая проекта равна нулю.

Было у царя три сына...

Мы оценивали версию для PS2, уступающую реализациям игры на других консолях. Хотя все три версии демонстрируют 60 кадров в секунду, поддерживают широкоэкранные режимы и прогрессивную развертку 480p, PS2-варианту отчетливо не хватает хорошей реализации anti-aliasing, а время загрузки уровней идеальным не назовешь.






ВРЕМЕНАМИ ПРИДЕТСЯ ОСВАИВАТЬ ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА.





КОМАНДА БЕРЕЖНО СОХРАНЯЕТ ЗНАКОМОЕ ЕЩЕ ПО GOLDENEYE 007 УСТРОЙСТВО ИНДИКАТОРОВ HUD, ВСПЫХИВАЮЩИХ ПРИ РАНЕНИИ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА.

Кортез МакФлай?

Действие игры проходит в промежутке между 1914 и 2401 годами, Кортез попадает в двадцатые, шестидесятые и девяностые годы XX века, XI век и более удаленное будущее. Путешествия во времени и связанные с ними парадоксы сложно назвать оригинальной темой, однако Free Radical удалось удачно сыграть на этих научно-фантстических штампах.

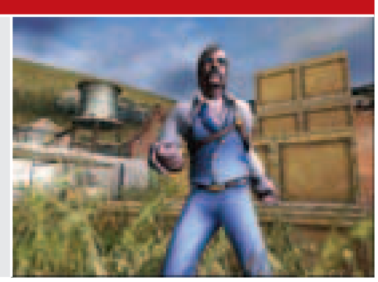


уровне заставят вас улыбнуться («Опять они развалили чертов мост, мы его уже восемь раз восстанавливали!»), не говоря уж о совершенно комедийных фигурах Капитана Эша (Captain Ash) и Гарри Типпера (Harry Tipper), хорошо знакомых игравшим в приквел. Улыбаться вы будете, разумеется, при условии владения английским. Главный недостаток однопользовательского режима один: он короткий. Веселуха часов на пять-семь, не больше. Пронесшись сквозь замки с зомби, футуристичные лаборатории и разрушенные городские кварталы, вы окажетесь лицом к лицу с триумфально-обескураживающим Game Over и наверняка отправитесь проверять изобилие остальных режимов.

Здесь есть где разгуляться. К вашим услугам совместный режим прохождения сюжетных миссий, местные вариации Deathmath, Capture the Flag, Assault (нападение на базу или ее защита за определенный отрезок времени, с попутным выполнением различных заданий); система поддержки слабых игроков отрядом боевых обезьян (да!) и чудный гоночный режим, где в качестве транспортного средства используется урчащая на разные лады кошка на колесиках (о, да!). Не ленясь, Free Radical прикрутили в качестве довеска очень солидный редактор карт. Полторы сотни героев постепенно «открываются» для многопользовательской игры на шестнадцати специально сделанных картах. На просторах службы Xbox Live, доступной в России считанным геймерам, одновременно могут состязаться до шестнадцати игроков, не менее экзотичный сетевой сервис для PS2 поддерживает игру ввосьмером. Онлайновые пользователи получат некий эксклюзивный контент, они могут загружать на серверы собственноручно созданные

English Grammar in Use

Сотрудники Free Radical: «Мы назвали проект Future Perfect потому, что игра призвана ответить на все вопросы, которые задавали геймеры: кто такие таймсплиттеры, откуда они взялись, как именно человечество вступило с ними в войну. Также выбор названия обуславливает тот факт, что ваш персонаж, Кортез, по ходу действия вынужден сражаться бок о бок с самим собой из прошлого и будущего». Для справки: в лингвистике словосочетание «future perfect» означает не только «идеальное будущее», но и «будущее завершенное» – вторая конструкция служит наименованием одного из времен, лежащих в основе английской грамматики.





КТО НЕ СПРЯТАЛСЯ, Я НЕ ВИНОВАТ!



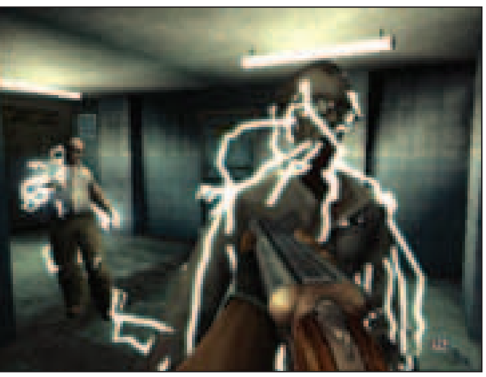
ОТВЕДАЙ СИЛУШКИ БОГАТЫРСКОЙ!

Нам строить и жить помогает

Версии TimeSplitters: Future Perfect для PS2 и GC поддерживают Dolby Pro Logic II, в то время как на Xbox весь звук воспроизводится в формате Dolby Digital. Игре не откажешь в наличии приятного оркестрового саундтрека, пусть и уступающего композициям из Killzone, но вполне справляющегося со своей задачей.

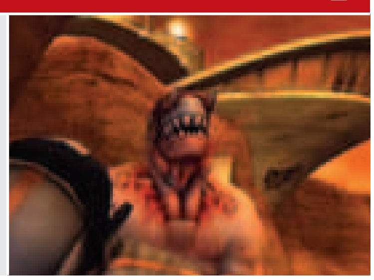


ЗОМБИ, БЕЗ НИХ НИКУДА. ГОРЯЩИЕ, РАЗЛАГАЮЩИЕСЯ ЗЛОВОННЫЕ КАДАВРЫ ВСТРЕЧАЮТ КОРТЕЗА В СТАРОМ ЗАМКЕ.



Why switch?

На вопрос о том, почему нужно забросить Halo 2 и переключиться на Future Perfect, авторы приводят три довода.
1. Режим Shring, где герои растут и уменьшаются в зависимости от мастерства. Чем хуже играешь, тем меньше становишься, тем сложнее в тебя попасть. 2. Полторы сотни персонажей. 3. Обезьяны с оружием.

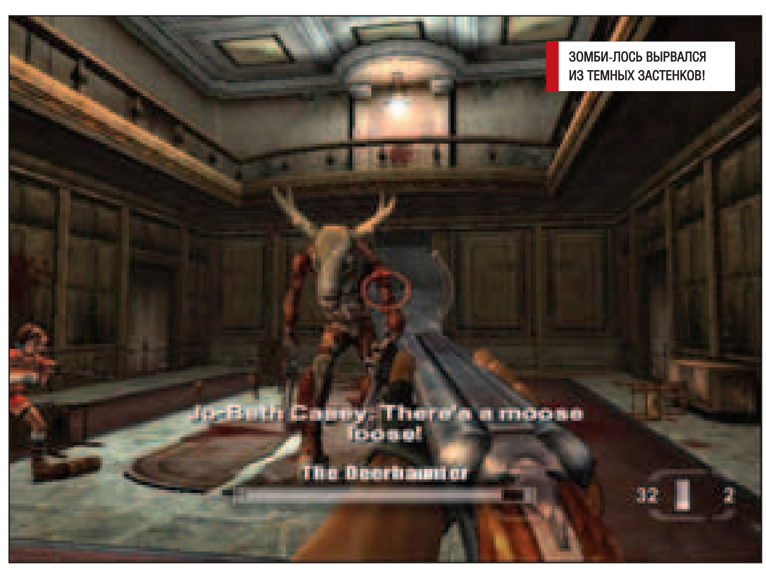


Геймплей не изменился, дизайн уровней можно назвать простым и прямолинейным.

уровни. Что касается оффлайнового мультиплеера, все три версии проекта поддерживают сражения вплоть до четырех игроков через split-screen (в случае с PS2 вам понадобится Multitap), а выбор режимов практически не отличается от сетевого. В нашей стране владельцы PS2 практически разделяют судьбу покупателей TimeSplitters для GameCube, ограниченных лишь оффлайновыми режимами, но особой трагедии тут нет: давно уже доказано, что игра посредством split-screen способна доставить не меньше удовольствия, чем сетевой мультиплеер. А коли дело идет о вечеринке с участием четырех геймеров, то при наличии большого телевизора (или даже видеопроектора, которые в последнее время ощутимо упали в цене) игра на разделенном экране вообще лишена какого-либо дискомфорта. Пару лет назад на страницах «СИ» я характеризовал приквел, TimeSplitters 2, следующим набором слов: «Хотя мультиплеер выше всяких похвал, одиночному режиму все-таки не хватает незабываемого ощущения целостности, общности и реальности игрового мира Perfect Dark. Спору нет, в TimeSplitters 2 прекрасный геймплей, ей есть чем нас позабавить и увлечь по части сюжета, но мелочи – те самые мелочи, благодаря которым старые работы нынешней Free Radical стали притчей во языцех – они-то здесь и не учтены». Сказанное, в общем, верно и в отношении третьего эпизода сериала. В TimeSplitters: Future Perfect не сохранилось ни упора на стелс из GoldenEye 007, ни памятного по Perfect Dark изобилия гаджетов, зато игра лишена напыщенной серьезности большинства современных FPS и отлично подходит для тех шумных геймерских посиделок, что затягиваются далеко за полночь. ■



ЗДРАВСТВУЙТЕ, МЫ ТОЖЕ ИГРАЛИ В HALF-LIFE 2!



ЗОМБИ-ЛОСЬ ВЫРВАЛСЯ ИЗ ТЕМНЫХ ЗАСТЕНКОВ!

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@miranime.net



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Sonic Team
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
http://www.projectrub.com

Project Rub

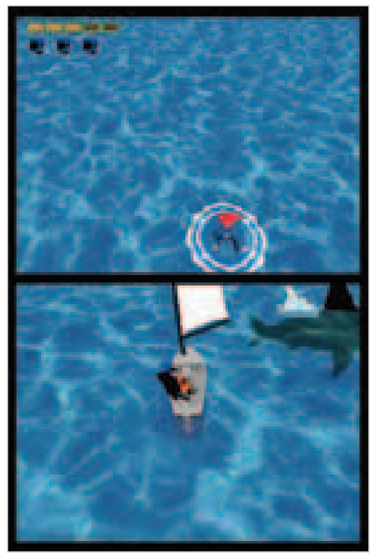
Тереть – не перетереть! Отличная тренировка для тех, кто собирается обзавестись волшебной лампой.

А вы не находите занятным тот факт, что три наиболее сейчас популярных проекта для Nintendo DS являются сборниками мини-игр? Речь, конечно, о Super Mario 64 DS (имеющей весьма хороший основной режим, но не менее знаменитой и своими мини-играми), Wario Ware Touched! и новинке от Sonic Team под названием Project Rub (Feel the Magic: XY/XX в Америке, Kimi no Tame Nara Shineru в Японии) – их успех лишь подчеркивает, что мини-игры для хендхелдов очень уместны. Одно, впрочем, «но»: подобные сборники часто грешат уж совсем крохотной продолжительностью. Не стал исключением и Project Rub.

Мини-игры здесь отличаются от своих собратьев из Wario Ware прежде всего лимитом времени: в Project Rub вы не скованы пятисекундным таймером, и смысл каждой игры разъясняется в предварительном брифинге. Процесс преимущественно сводится к основным действиям, использующим тачскрин и микрофон DS: вам придется нажимать, направлять, дуть и, конечно, тереть. Причем тереть много и с душой (ваш покорный слуга во время игры здорово волновался за экран своего DS). В целом мини-игры оставляют довольно приятное впечатление – но вот количество их (чуть более двух десятков) удручает. Основной режим Project Rub вполне можно пройти за день; усложненный вариант прохождения и альбом всех доступных мини-игр также не особо прибавляют к продолжительности игры.

Чуть лучше с задачей справился режим Maniac Mode, где игроку предлагается изменить внешний вид главной героини: по всей игре запрятано 60 секретов, по мере открытия которых становятся доступны новые модификации для героини.

Сюжет Project Rub типичен: главный герой пытается привлечь внимание полюбившейся ему девушки, а помогает ему в этом труппа с подозрительным названием Rub Rabbits. Спешу развеять все сомнения: к «симуляторам свиданий» Project Rub отношения не имеет: игра линейна, и шансов потерять



честно заработанный «респект» нашему герою не представится. Оно и к лучшему.

Напомню, что разработчиком игры является команда Sonic Team под предводительством Юдзи Наки. Видно руку мастера, видно. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Mr. Driller: Drill Spirits

ПОХОЖА НА



Wario Ware Touched!

ВЕРДИКТ

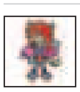
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Неплохой кандидат для пополнения коллекции. Но вполне может отправиться на пыльную полку через неделю-другую игры.

КНУТ И ПРЯНИК + -



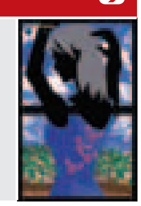
Плюсы:
Увлекательность и оригинальность.

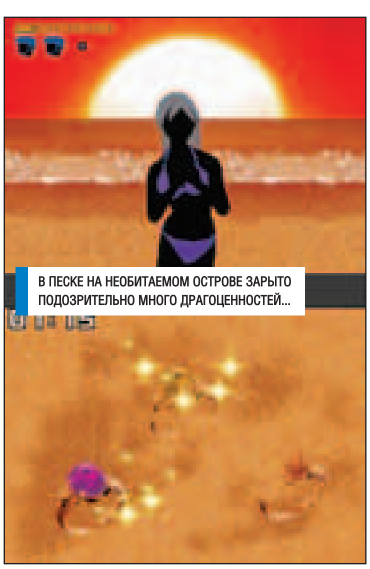


Минусы:
Малая продолжительность.

Играм веселее вместе

Project Rub использует возможность DS считывать информацию из GBA-слота: так, вставив одну из восьми игр Sega: Astro Boy: Omega Factor, Chu Chu Rocket, Sonic Advance 1-3, Sonic Battle, Sonic Pinball Party или Space Channel 5: Ulala's Cosmic Attack, вы откроете бонусы для Maniac Mode.





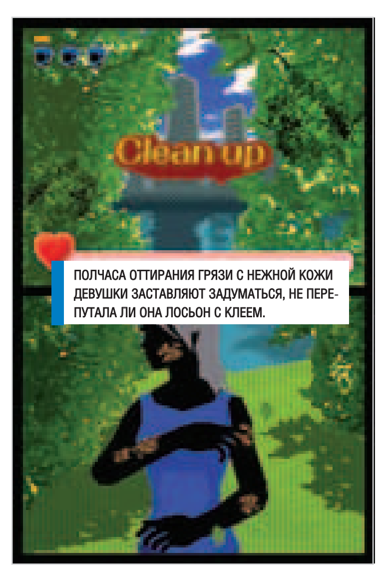
В ПЕСКЕ НА НЕОБИТАЕМОМ ОСТРОВЕ ЗАРЫТО ПОДОЗРИТЕЛЬНО МНОГО ДРАГОЦЕННОСТЕЙ...



О УЖАС! ЧЕРЕПАХА УШЛА В ТОНКУЮ КИШКУ! СКОРЕЕ КАСТОРКИ!



КРЕПКО ДУНУЛИ РАЗРАБОТЧИКИ... ЧЕГО И ВАМ ЖЕЛАЮТ.



ПОЛЧАСА ОТТИРАНИЯ ГРЯЗИ С НЕЖНОЙ КОЖИ ДЕВУШКИ ЗАСТАВЛЯЮТ ЗАДУМАТЬСЯ, НЕ ПЕРЕПУТАЛА ЛИ ОНА ЛОСЬОН С КЛЕЕМ.



Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



Act of War: Direct Action

Графика и сюжет в ущерб геймплею? В стратегии?!
Какое же правило без исключений...

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:	Eugen Systems
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.atari.com/actofwar

Кто мог подумать, что чистой воды стратегию можно построить вокруг сюжета, а не наоборот? Кто ожидал встретить в наш шейдерный век полноэкранное видео? И вообще, разве вы еще не соскучились по русским злодеям? Судя по первым впечатлениям, где-то в подвале у разработчиков таится алтарь для поклонения Westwood. Но если считать заимствование и развитие идей делом творческим, сотрудников Eugene Systems можно назвать истинными профессионалами. Ведь в первую очередь они постарались ничего не испортить...

ОЧАРОВАТЕЛЬНЫЙ БРЕД

Вступительный ролик только начался, а по щеке уже скатилась ностальгическая слеза. Брутальный спецназовец и озабоченное командование смотрят на нас с экрана, словно герои пафосного сериала. Из колонок льются тревожные речи о террористах, конце света и бензиновом кризисе. Здравствуй, Command & Conquer, мы по тебе скучали! Еще минута и хочется поправить – C&C: Generals. Вот он, один в один – те же модельки, мелькающие трассеры и разлетающаяся в клочья база врага...
Хотя сюжет для игры в диковинку. Уж господин Браун (Dale Brown) знает толк в технотриллерах, да и у самих девелоперов порох в пороховницах, несомненно, есть. Дымящийся Вашингтон и московские небоскребы сливаются в бетонную кашу, коварный русский олигарх хитро щурится, а героический протагонист сверлит его пронзительным взглядом. Ядерные ракеты и секретные спутники, биологическое оружие и вездесущие экзоскелеты, ковровые бомбардировки и нанотехнологии – добавить немного сарказма и перемешать. История готова, оторваться невозможно!
А чтобы мы не слишком много думали о происходящем, нам просто не оставили на это времени. Ежеминутные приказы и километры отснятой кинопленки заставляют почувствовать себя скриптом. Не надо размышлять, как захватить чужую базу, – нам все подскажут! Наймите десять пехотинцев, пошлите их сюда, потом туда, а теперь нажмите эту кнопочку... Правда, задания раз от разу становятся интереснее, а идеи – свежее. От монитора в любом случае невозможно оторваться – так хочется увидеть продолжение истории. Но стоит ли и говорить, что весьма неплохой искусственный интеллект был попросту обезглавлен таким подходом. Конечно, компьютер вам еще покажет, что к чему в одиночных битвах, но вот кампанию здесь не проходят, а «смотрят»...

ОДНА АМЕРИКА ХОРОШО...

Жаль только, за злодейский Консорциум нам поиграть не дадут, и весь отечественный ВПК останется за бортом. Зато предложат сразу два американских лагеря – бравый спецназ, напичканный высокими технологиями, и регулярную армию в придачу.
При взгляде на технику почему-то вспоминается Dune 2. Нет, не подумайте – юниты у каждой из сторон собственные и во всех смыслах фантастические, есть даже слабозаметные различия в строительстве. Группа «Task Force Talon», например,

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Несерьезная, но фантастически увлекательная стратегия. Да и графика имеет большое значение...

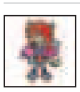
В кусты...

Отлично нарисованные кусты и деревья – не только гордость дизайнеров, но и важная особенность игры. Затаившиеся в засаде пехотинцы получают двойной бонус к наносимому урону. Такими партизанскими вылазками можно здорово подпортить настроение противнику. Хотя пара танков быстро превратит маленькую рощу в лужайку...

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Динамично, зрелищно, захватывающе...
Четкий, пусть и невероятно бредовый, сюжет.

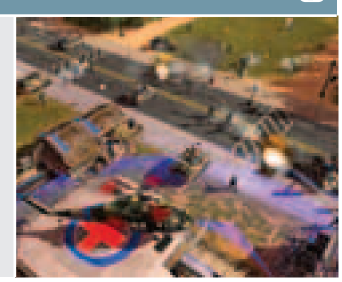


Минусы:
Уровень сложности настолько занижен, что кампания напоминает красивый мультфильм.



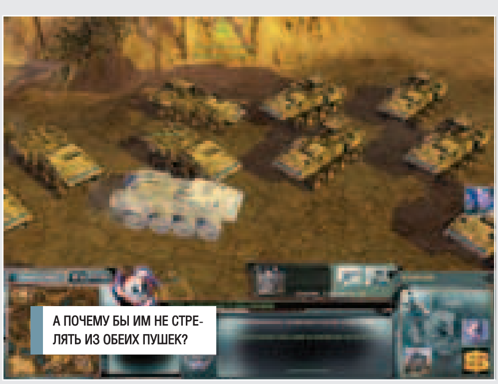
«Бэд рашнс» снова в моде

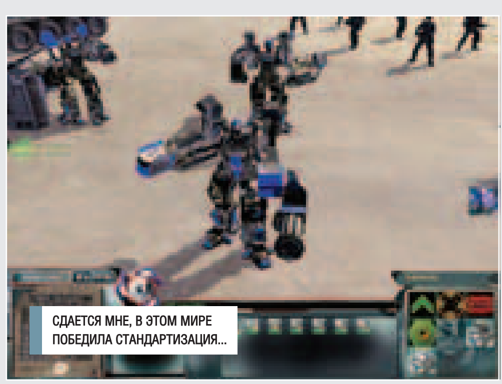
Тонкий юмор и здесь граничит с толстыми намеками. Гуманные американцы содержат «языков» в госпитале, а допросив с пристрастием, отпускают их восвояси, довольствуясь «честным пионерским» больше не хулиганить. И что же им в ответ? Подлые «коми» расстреливают пленных в застенках концлагерей. Эх, ну почему здесь нет кампании за «плохих»?!

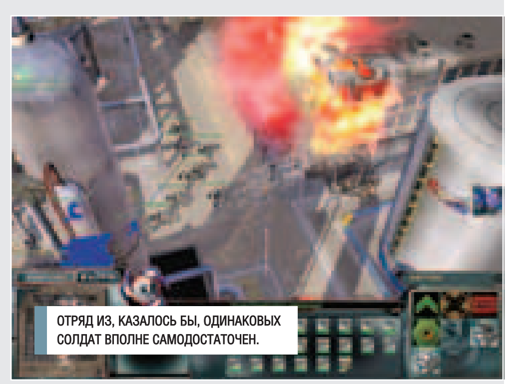


Шарахнем со всех стволов!

У многих боевых единиц и даже кое-каких защитных башен существует два режима стрельбы – наземный и воздушный или противопехотный и бронебойный... Некоторым из них оружие выдается раз и навсегда, а вот другим (например, экзоскелетам) ничего не стоит сменить ствол за пару секунд.


А ПОЧЕМУ БЫ ИМ НЕ СТРЕЛЯТЬ ИЗ ОБЕИХ ПУШЕК?


СДАЕТСЯ МНЕ, В ЭТОМ МИРЕ ПОБЕДИЛА СТАНДАРТИЗАЦИЯ...


ОТРЯД ИЗ, КАЗАЛОСЬ БЫ, ОДИНАКОВЫХ СОЛДАТ ВПОЛНЕ САМОДОСТАТОЧЕН.



В КАДРЕ ВСЕГДА ЧТО-ТО ГОРИТ ИЛИ ВЗРЫВАЕТСЯ, БУДЬ ТО РАЗБИТЫЕ МАШИНЫ ИЛИ ЦЕЛЫЕ НЕБОСКРЕБЫ. АТМОСФЕРА ТЕХНОТРИЛЛЕРА ПЕРЕДАНА БЕСПОДОБНО...

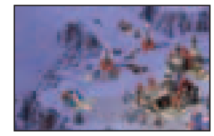
АЛЬТЕРНАТИВА

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



Command & Conquer: Generals

В СТИЛЕ



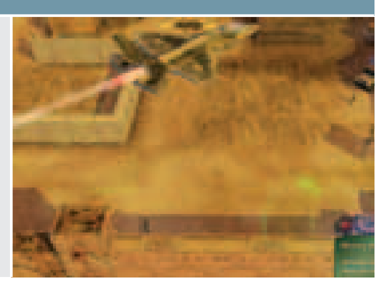
Command & Conquer: Red Alert 2



легко обходится без электричества и человеческих ресурсов. Уникальное супероружие тоже тут как тут. Забавно, знаете ли, перестреливаться баллистическими ракетами в пределах одного квартала...
Само собой, все эти радости выдаются не бесплатно, а лишь за свежие «нефтебаксы», сосредоточенные в нескольких скважинах на карте. Но все хорошее, как известно, быстро заканчивается, а деньги, конечно, не являются исключением из этого правила. Истощив все недра в округе, нам придется искать новый источник дохода – людей. Чуть ли не половина, казалось бы, убитых противников всегда может погостить в нашем лагере для военнопленных. И думать боюсь, что же там с ними делают, но прибыль с этого заведения идет весьма солидная. Баланс же практически идеален. Да и как может быть иначе, если почти на каждую вашу боевую единицу у противника найдется свой аналог? Впрочем, взлетную полосу для тактического полета мысли предоставляют различные режимы стрельбы и возможность окапываться в зданиях. Причем в бою солдаты будут самым честным образом носиться от окна к окну и бегать по крышам, поливая все вокруг шквальным огнем.

Первым делом самолеты

Дабы мы убедились, что авиация здесь – далеко не последний вид войск, в одной из миссий нам предлагается разбомбить целое побережье при помощи авианосца. Может, процесс и не слишком интеллектуален, зато результаты наглядные. Господство в воздухе – залог победы в игре. Для найма штурмовиков придется раскошелиться на контрольные башни, да и сами воздушные машины стоят отнюдь не дешево. Правда, однажды приобретенный самолет будет летать без дополнительных финансовых вливаний до тех пор, пока не повстречает вражескую ракету. Учитывая дьявольскую точность бомбардировок, трудно отказать себе в таком удовольствии.



ВОЕВАТЬ КРАСИВО

Это стоит увидеть. Графика в игре поистине великолепна. Авторам удалось создать не просто красивую картинку, а живой мир. Верхушки зданий буквально скребут по стеклу экрана, где-то внизу по улицам разбросан мусор, в парках растут самые настоящие деревья, а не привычные зеленые недоразумения. Сотни мелких деталей, начиная с белья на веревках и заканчивая бетонной крошкой взорванных зданий, заставляют поверить в реаль-



ТАКИЕ ПЕЙЗАЖИ ПРОСТО ЗАВОРАЖИВАЮТ ГЛУБИНОЙ ПРОРАБОТКИ.



РАЗЛЕТАЮЩИЕСЯ В СТОРОНЫ ТЕРРОРИСТЫ ДО БОЛИ ПОХОЖИ НА КРАСНОАРМЕЙЦЕВ...

Героическая обуза

Само собой, такой сюжет не мог обойтись без очередного бравого парня. На первых порах он в одиночку может укладывать врагов ровными штабелями, но к середине игры советую перейти к проверенному методу. Правильно, прятать этого горе-героя куда подальше и всячески его оберегать. Ведь его смерть – провал операции.



ОРУЖИЕ, КАК ПРАВИЛО, ПОДРАЗДЕЛЯЕТСЯ НА ПРОТИВОПЕХОТНОЕ И БРОНЕБОЙНОЕ. ТАК ЧТО ПОСТАРАЙТЕСЬ, ЧТОБЫ ВАШИ ПОДОПЕЧНЫЕ НЕ ЛЕЗЛИ НА ТАНКИ С ПУЛЕМЕТАМИ...



Вечная жизнь

Ремонтная машина спецназа способна дистанционно (и довольно-таки издалека) чинить технику. Все находящиеся поблизости союзники исцеляются одновременно и совершенно бесплатно. А в связке с воздушным транспортом этот юнит и вовсе становится настоящей скорой помощью. С момента его постройки можно забыть о подкреплениях.



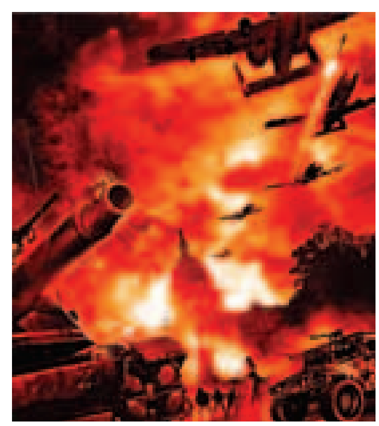
Ядерные ракеты и секретные спутники, биологическое оружие и вездесущие экзоскелеты...

ность этого мира. Не забудем и про хваленый эффект самозатемнения, которым доселе могли похвастаться только шутеры.

А как только вся эта красотища приходит в движение от автоматных очередей и рвущихся снарядов, глаза просто приковываются к монитору. Яркие взрывы, рушащиеся здания, разлетающиеся в разные стороны обломки и горящие автомобили... Буквально за секунду на экране разворачивается такое светопреставление, что начинаешь бомбить пустые дома лишь для того, чтобы увидеть новый фейерверк. Контрастируют с этим лишь слабоватые модели – камеру лучше не приближать, рискуете испортить впечатление.

DIRECT ACTION

Проект не претендует на звание великой стратегии и не выглядит серьезным и вдумчивым. Но в этом-то и заключается его прелесть. Мозгам иногда тоже нужен отдых, а от игры порой достаточно просто получать удовольствие. Все два десятка миссий проходятся на одном дыхании, а пылающие руины городов потом еще долго стоят перед глазами. Нет ни малейшего желания начинать все сначала, но тот первый раз – мало с чем сравнимое блаженство. ■





ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО СЕКУНД ЗДЕСЬ ОСТАНЕТСЯ ТОЛЬКО ВЫЖЖЕННАЯ ПОЛЯНА.



ВЕРТОЛЕТЫ, В ОТЛИЧИЕ ОТ ОСТАЛЬНОЙ ТЕХНИКИ, НАРИСОВАНЫ НА РЕДКОСТЬ ХОРОШО.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Spriggan
spriggan@animag.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Square Enix
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Square Enix
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.square-enix.com/games/MUSASHI2

Musashi: Samurai Legend

Возвращение блудного самурая. Специально для тех, кто еще не забыл о PS one.

Мало кто помнит такие предания старины глубокой, как Brave Fencer Musashi и Threads of Fate. В 32-битные времена, когда Squaresoft и Enix еще не слились воедино, эти скромные action/RPG затерялись в лавине ролевых гигантов с громкими именами. Оно и грустно – ведь обе славны небольшим, но любопытным набором оригинальных качеств. Весть о работе над сиквелом BFM несказанно обрадовала немногочисленных поклонников. Однако вышла неувязочка – у Square Enix получилась обычная игра. Самая-самая обычная. Читавшие список штампов JRPG за авторством Марка Сакса будут посмеиваться над сюжетом Musashi: Samurai Legend все десять часов, на которые только можно растянуть прохождение. Перво-наперво мы видим загадочную принцессу, совершающую не менее загадочный ритуал, призывая в свой мир Мусаси – дерзко-наглого самурая, не устающего пестовать в себе борца за добро и справедливость. Девушка занимается этим не от хорошей жизни – ведь ее народ живет в страхе перед корпорацией Gandrake Enterprises. Не успел мечник явиться на незнакомую землю, как уже пора спасать саму принцессу (похитители не дремлют), стучать по голове нехорошим дядькам и, восхитившись своей супергеройской сутью, искать способ убраться восвояси.



РЕДКАЯ ACTION/RPG ОБХОДИТСЯ БЕЗ КУЗНЕЦА. MUSASHI: SAMURAI LEGEND НЕ ОБОШЛАСЬ.

Не ясно, что мешало Square Enix воспользоваться опытом разработки Kingdom Hearts и проектов по мотивам Fullmetal Alchemist, но 90% схваток – полусонные, медленные, незажигательные. Тоненькая катана, громоздкий бастард, способность изучать вражеские умения – это да, это внушает, но ведь с глупыми, слабыми и просто неинтересными противниками каши не сваришь.

Другое дело – графика. Если исключить пару неудачно реализованных деталей, движок Musashi: Samurai Legend – один из лучших для консольных action/RPG на сегодняшний день. Стиль, напоминающий Yu-Gi-Oh! и Shaman King, дополняет и без того прекрасный образ.

Второе приключение Мусаси оказалось противоположностью оригинала: яркая обертка вместо некогда скупого визуального ряда и утомительные стычки в противовес былому жаркому экшну. На любителя. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



Virtua Quest

ХУЖЕ, ЧЕМ



Kingdom Hearts



ВЕРДИКТ

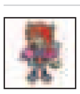
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **6.5**

Наше резюме:
Красиво, но не шибко увлекательно. Вдоволь полюбуетесь – однозначно, а вот долго ли поиграете – вопрос.

КНУТ И ПРЯНИК



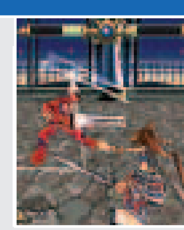
Плюсы:
Отменный дизайн, проработанная графика, солидная ролевая система, правильная озвучка диалогов, зрелищные сюжетные сцены.

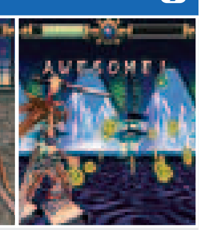


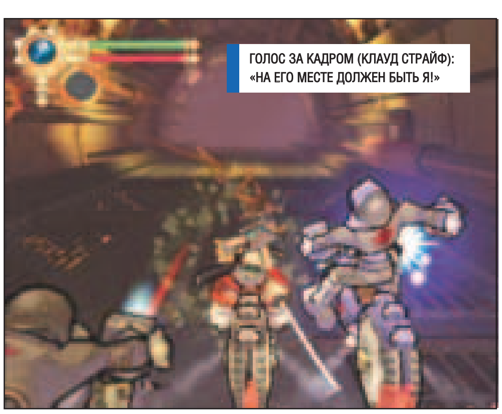
Минусы:
Сценарий трещит по швам от обилия штампов, постановка битв слабовата, динамика геймплея вялая, продолжительность малая, а сложность низкая.

Телефонный самурай

Musashi: Mobile Samurai – портативный вариант описываемой игры, щеголяющий бесподобной (по меркам мобильных телефонов) графикой. А заодно и первый проект Square Enix, запущенный в США раньше, чем в Японии. Нам остается в очередной раз пожалеть о своей принадлежности к Европе.







ГОЛОС ЗА КАДРОМ (КЛАУД СТРАЙФ): «НА ЕГО МЕСТЕ ДОЛЖЕН БЫТЬ Я!»



УЖАСНО ИЗОБРАЖЕННАЯ ВОДА – ЕДВА ЛИ НЕ ЕДИНСТВЕННЫЙ ПРОМАХ В ГРАФИЧЕСКОМ ОФОРМЛЕНИИ.



АХ, КАК ЖЕ БРАВОМУ САМУРАЮ НЕ СПАСТИ ПРИНЦЕССУ? NOBLESSE OBLIGE, КАК ПОГОВАРИВАЮТ ФРАНЦУЗЫ.



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.namco.com

Death by Degrees

Нина Вильямс предсказуемо хороша, но игру можно было сделать намного более привлекательной.

Пожалуй, уже около года нам не попадалась игра, вызывающая в редакции столько споров. Да и не только в редакции. Оценки Death by Degrees в зарубежной прессе разнятся от двух баллов из десяти до восьми, при этом средняя (с учетом вердиктов порядка тридцати изданий!) – пять. Мы считаем, что эти люди, мягко говоря, ошибаются, ставя игру практически на один уровень с Red Ninja: End of Honor или Charlie's Angels. Но, конечно, и в хиты Death by Degrees записывать нельзя.
Главная проблема игры – завышенные ожидания, что есть следствие раздутой Namco шумихи в прессе. Как же – Death by Degrees позиционировался не как простенькое ответвление от Tekken «денег ради» или, скажем, «продвинутый режим Tekken Force», совсем нет. Разработчики обещали совершить революцию, соединив жанры beat'em up (а-ля Rise to Honor) и stealth action (наблюдаются ассоциации с Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, не меньше). Самое смешное, что игра действительно является наполовину, а то и более, приключенческой. Наиболее близкая по геймплею альтернатива – Alias. Но! Alias изначально разрабатывался как простенькая игра по мотивам, не претендовавшая на что-то особенное, однако все задумки разработчиков в ней были реализованы идеально. Death by Degrees куда амбициознее, но почти все интересные идеи безнадежно испорчены совсем, казалось бы, неожиданными ошибками.
Возьмем, например, систему боя. Использование аналоговой рукоятки для ведения боя – не такая уж и новость. Но в Death by Degrees разработчики решили дать героине beat 'em up полноценный арсенал приемов из файтинга Tekken. Проблема в том, что все приемы выполняются аналоговыми рукоятками, одним шифтом, а также кнопками R3 и L3. С базовыми атаками проблем нет – все очень удобно. Представьте себе прием: «покрутить левую рукоятку по кругу, нажать R3, то есть на правый аналоговый джойстик сверху, а затем им же указать, в какую сторону бить. И это еще не самый страшный вариант. Не то чтобы играть было очень сложно; просто сложные приемы (а их еще ведь надо докупать по мере прохождения, тратя драгоценные очки навыков) никто не использует. И вся глубина системы боя пропадает втуне.
С управлением в Death by Degrees вообще беда. Например, один из шифтов переносит камеру за плечи Нины и одновременно «включает» режим бега. Вроде, удобно. Проблема в том, что в некоторых местах уровней первая функция перестает работать. В результате камера уплывает в неизвестном направлении, а бегущая героиня может внезапно рвануть в другую сторону.



Даже просто пройти по уровню от точки А к точке В весьма сложно, очень часто бывало так: идешь в одну сторону, потом камера скачет, и случайно оказывается, что героиня возвращается обратно. Свериться с картой? Как бы не так. Во-первых, она неудобна и не слишком понятна. Во-вторых, каждый вызов меню сопровождается паузой на несколько секунд – игра что-то загружает. Ужасно.
Длинные загрузки данных, как мне казалось, исчезли из графы «недостатки» уже пару лет назад. По-хорошему, надо вообще ориентироваться на игры, где переход с одного уровня на другой (если они не различаются принципиально по набору текстур) происходит мгновенно. Но Death by Degrees постоянно что-то грузит; даже, передвигаясь по меню на паузе, приходится ждать, пока курсор перейдет с одной закладки на другую. Нырнув в бассейн, я обнаружил, что и тут не обойтись без loading-эк-

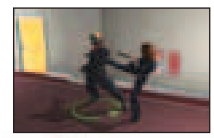
АЛЬТЕРНАТИВА

РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ



Rise to Honor

СЛАБЕЕ, ЧЕМ



Alias



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 6.0

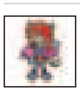
★★★★★★☆☆☆☆

Наше резюме:
Вполне приличный боевик с Ниной Вильямс из Tekken в главной роли. Но звезд с неба не хватает.

КНУТ И ПРЯНИК + -



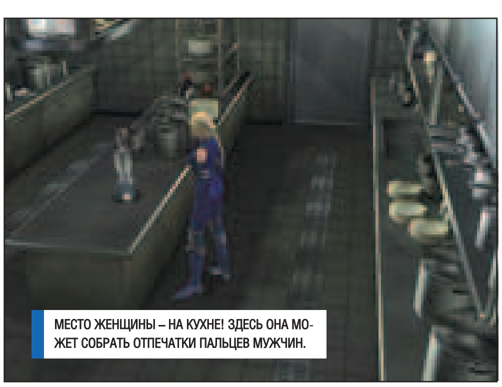
Плюсы:
Хорошая графика, много симпатичных героев, отличный набор приемов прямиком из Tekken.



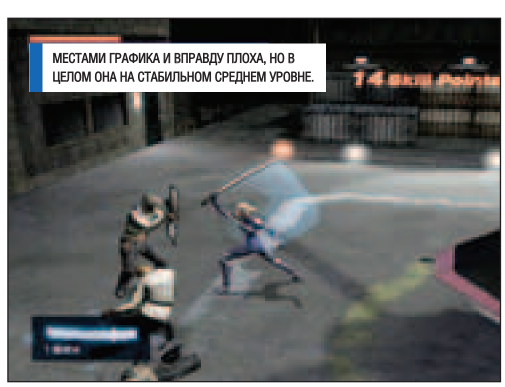
Минусы:
Неудобное управление, слишком долгая загрузка данных в самых неожиданных местах.

Приключаемся?

Элементы adventure в основном сводятся к поиску ключевых предметов (они лежат на видном месте и подсвечены) и их применению. Есть, правда, еще интересная система коллекционирования отпечатков пальцев (необходимо для получения доступа к запертым на электронный замок помещениям). Но, естественно, никакой альтернативой серьезным adventure-играм Death by Degrees не является. Герои здесь интересны, но вот сценарий изысками не блещет.



МЕСТО ЖЕНЩИНЫ – НА КУХНЕ! ЗДЕСЬ ОНА МОЖЕТ СОБРАТЬ ОТПЕЧАТКИ ПАЛЬЦЕВ МУЖЧИН.



МЕСТАМИ ГРАФИКА И ВПРАВДУ ПЛОХА, НО В ЦЕЛОМ ОНА НА СТАБИЛЬНОМ СРЕДНЕМ УРОВНЕ.



ЗАБИРАЕМ ПРЕДМЕТ, ТАЩИМ В ДРУГОЕ МЕСТО, ПРИМЕНЯЕМ. ADVENTURE!



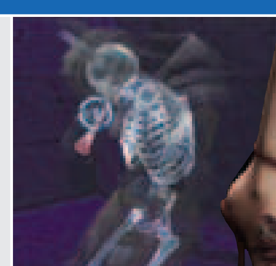
МЕСТАМИ ИГРА НАПОМИНАЕТ ДАЖЕ METAL GEAR SOLID. ЭДАКАЯ CRUISE SHIP CHAPTER.



рана! По-моему, такого не было даже во времена PS one!
С учетом вышеописанных недостатков, наложенных на высокие ожидания от игры, можно и вправду разгромить Death by Degrees по полной программе и выставить максимально низкую оценку. Но это неправильно. В игре чувствуется порода. Видно, что над ней работали профессионалы, а денег издатель выделил более чем достаточно. Красивые видеоролики, очень приятная графика, отличная модель самой Нины Вильямс – все это нельзя просто так отбрасывать. Наш Юрий Воронов считает, что игра лишь чуть-чуть лучше Red Ninja: End of Honor. Но это проекты принципиально разного класса – низкобюджетный клон с графикой на уровне PS one и потенциальный хит, создатели которого наделали много ошибок, но так и не смогли испортить игру. Не стоит забывать и о фанатах Tekken, для которых Нина – нечто большее, нежели еще одна красивая девушка. ■

Суперудары!

Одной из самых известных фишек Death by Degrees на этапе разработки стало «рентгеновское зрение» Нины. То есть, героиня может замедлить время и перейти в режим, когда она видит все внутренние органы человека и легко определяет самый уязвимый. А затем – красивейший удар и у человека ломаются кости или разлетается на куски сердце. Из анонсов нам казалось, что такие приемы будут доступны нечасто, но нет! Специально предназначенная для этих целей линейка Focus (а-ля Overdrive в Final Fantasy X) пополняется очень быстро, и в каждой мелкой стычке задействовать ее можно не раз и не два. А уж в схватках с боссами – сам бог велел. Отмечу лишь, что аналогичная фича в играх уже была – вспомните Red Dead Revolver.



ЕСЛИ В РОЛИКЕ ВСТРЕЧАЕТСЯ ХАРИЗМАТИЧНЫЙ ГЕРОЙ, НО НЕ ДРУГ, ТО ЭТО ВРАГ. БУДУЩИЙ БОСС.



НЕДОЛГО НИНА БЕГАЕТ В КУПАЛЬНИКЕ. НО И ПЕРВЫХ ПЯТИ МИНУТ ДОСТАТОЧНО.



ПРЯМО «КИЛЛБИЛЛ» КАКОЙ-ТО, НЕ НАХОДИТЕ? НО БЕЗ КРОВИЩИ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: FPS
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
- РАЗРАБОТЧИК: Nerve/id Software
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
- ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1.5 ГГц, 384 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

ОНЛАЙН:
http://www.doom3.com

Doom 3: Resurrection of Evil

Кажется, нас надули. В «первом официальном» продолжении Doom 3 снова нельзя привинтить фонарик к стволу винтовки!

Историю про Soul Cube, который морпех (тот, что из первой игры) умыкнул с Марса, решено завершить. Другой морпех (тот, что из дополнения) во вступительном ролике находит еще один адский артефакт, который вызывает второе вторжение монстров. Доктор Бетругер посылает троих демонов-охотников разыскать и уничтожить наглеца-смертного. Правда, поэтому, такова: новый морпех оказывается в том же положении, что и старый; он начинает еще одно унылое путешествие к средоточию зла, он точно так же неспособен примотать изолентой фонарик к стволу автомата. Или герой светит в темный угол, или держит ружье на изготовку. Разработчики из Nerve, команды-партнера id Software, говорят, что негоже это – уметь стрелять в любой момент. Так, мол, никакой «атмосферы» не останется. Справедливости ради отмечаем, что в некоторых уровнях встроенный фонарь таки есть: он встроен в шлем хазард-костюма.


СПУСКАЯСЬ В ОТСТОЙНИК, МОРПЕХ ОДЕВАЕТ ЗАЩИТНЫЙ КОСТЮМ. ТЕПЕРЬ ОН МОЖЕТ И СТРЕЛЯТЬ, И СВЕТИТЬ ФОНАРЕМ ОДНОВРЕМЕННО.

Half-Life 2 открыл новую главу в истории шутеров и, казалось, навсегда столкнул Doom 3 с первой ступени пьедестала. А вот и нет: Resurrection of Evil напоминает, что Doom 3 живее всех живых, а созданному в id освещению и сейчас нет равных. Разработчики поняли, что нужно выставить напоказ все лучшее, что есть в движке: разноцветных светилок, мигалок, фонарей и качающихся ламп стало еще больше. Дабы окончательно посрамить Valve, авторы захотели побить ее на ее же поле. Так в Doom 3 появился «ионизированный плазменный левитатор».

То есть гравитационная пушка. Ружье работает почти так же, как его тезка в руках Гордона Фримена: может либо притягивать объекты к себе, либо отшвыривать их. Физика Doom 3, однако, в подметки не годится почти-честным законам Ньютона из Half-Life 2. Фримен мог двигать объекты выше человеческого роста – казалось, весь уровень в его власти. Морпеховский левитатор хватает только небольшие предметы – камешки, бочки, коробки, – которые не могут сколько-нибудь значительно повредить «большие» объекты. Физика в игре декоративна и не играет той роли, что была приписана ей в Half-Life 2. Как ни крути, а не вышел у Данилы-мастера каменный цветок. Прочие новинки: импы, которые кидаются синими файерболами, зомби

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Вот что получается, когда за разработку дополнения к игре от id Software берется сторонняя команда.

Голубой файербол

Самые модный способ использовать гравитационную пушку – хватать сгустки энергии, которыми кидаются импы, и отправлять снаряды по обратному адресу. Как оказалось, красные и зеленые летающие шарики куда мощнее, чем дробовик или гранаты. Остается только научиться ловить файерболы на лету, и дело в шляпе.

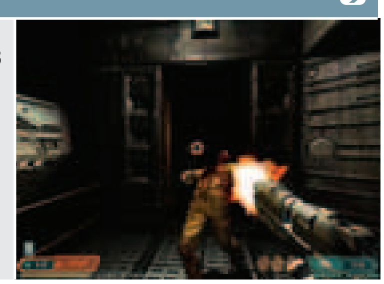
КНУТ И ПРЯНИК + -

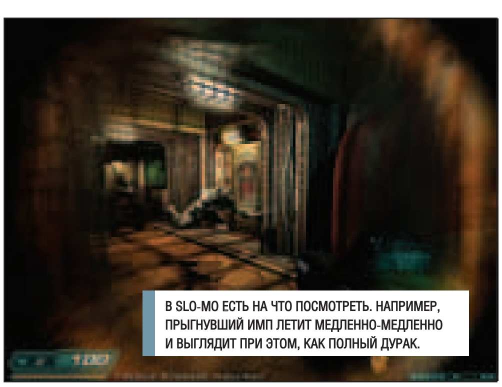
Плюсы:
Передовой графический движок, свежие монстры и дополнительное оружие, пригоршня уровней.

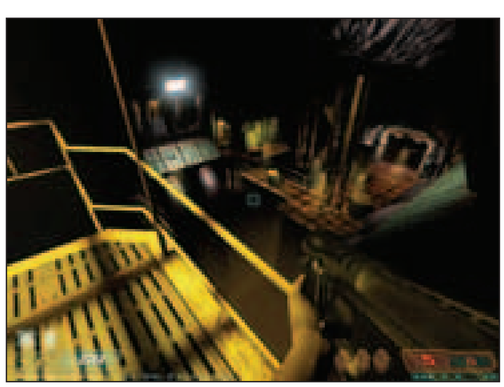
Минусы:
Новое оружие похоже на старое оружие, новые монстры – перекрашенные старые, да и уровни почти те же, что и раньше.

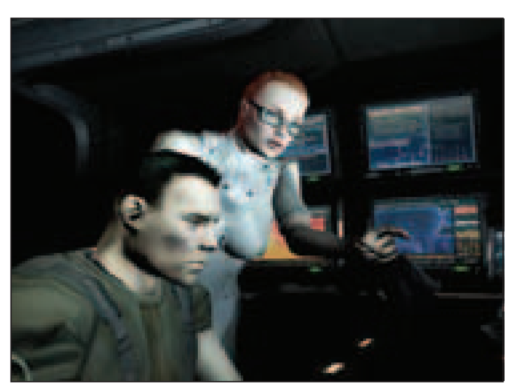
Мини-игра «Найди зомби!»

К спецматериалу о великой битве Doom 3 и Half-Life 2 мы прикладывали врезку, в которой предлагали читателям отыскать спрятавшихся зомби. Уровни Resurrection of Evil освещены лучше, и доставать фонарик морпеху приходится реже. Тем не менее: хотите верьте, хотите нет, а на этой картинке два зомби.




В SLO-MO ЕСТЬ НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ. НАПРИМЕР, ПРЫГНУВШИЙ ИМП ЛЕТИТ МЕДЛЕННО-МЕДЛЕННО И ВЫГЛЯДИТ ПРИ ЭТОМ, КАК ПОЛНЫЙ ДУРАК.







СХВАТИВШИЙ ЧТО-НИБУДЬ ЛЕВИТАТОР ТАК ИСКРИВЛЯЕТ ПРОСТРАНСТВО, ЧТО БРОСИТЬ ПОДАРОЧЕК ОБРАТНО В ЧУДИЩЕ ОЙ КАК НЕПРОСТО.

ТАК ВЫГЛЯДЯТ МОДЕЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ ПРИ «СВЕРХВЫСОКОМ» КАЧЕСТВЕ ГРАФИКИ.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА

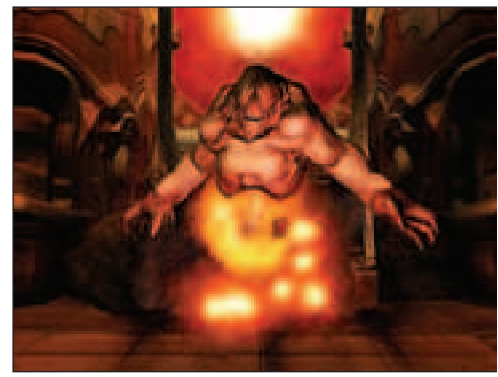


Half-Life 2

ЧУТЬ ХУЖЕ, ЧЕМ



Doom 3

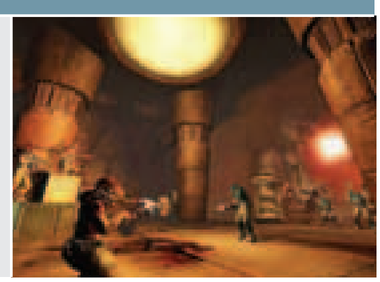


с фонариками, летающие толстяки из ада и легендарная двустволка. В дополнении нет ничего действительно нового: все «обновки» набили оскомину еще в Doom 3. Авторы блюдут даже баланс оружия и монстров: старый имп умирает от одного выстрела из старого дробовика, новый имп дохнет с одного залпа из нового дробовика. Поначалу интересно играться с (адским) артефактом; побеждая демонов-охотников, морпех обретает одну за другой три сверхспособности: умение переходить в замедленное (адское) время, становиться берсерком и получать неуязвимость. Захватывает это лишь первые несколько уровней, когда монстров еще можно одолеть и без этих выкрутасов. Под конец игры исчадья ада наступают в таких необычайных количествах, что без применения всех доступных умений разом шагу ступить невозможно. Играющий в Resurrection of Evil сначала испытывает дежавю и думает, что опять проходит Doom 3, потом издает скрежет зубовный, продираясь через скучные уровни, перенаселенные слишком сильными монстрами, и тут дополнение очень удачно заканчивается. Большинство обновлений были сделаны для виду; подобный add-on придется по вкусу лишь тем, кто в свое время не обломал зубы о черные-черные уровни оригинального Doom 3. ■

Физика Doom 3, однако, в подметки не годится почти-честным законам Ньютона из Half-Life 2.

Поиграй в Doom 3 с друзьями

Кажется, после Quake III Arena Джон Кармак всерьез возненавидел многопользовательские шутеры: в оригинальный Doom 3 можно было играть лишь вчетвером. Позор джунглей! Если бы игра вышла на PC и Xbox одновременно, программисты еще могли бы оправдаться, но консольная версия Doom 3 задержалась и вышла в тот же день, что и Resurrection of Evil. В дополнении на одной карте могут играть все восемь игроков. Специально для онлайн-маньяков ThreeWave (другая сторонняя команда девелоперов) добавила в игру поддержку Capture the Flag. Разумеется, к игре прилагается комплект карт для нового режима и несколько дополнительных deathmatch-уровней.





ЗАМЕДЛЯЕШЬ ВРЕМЯ – И ХОТЬ ХОРОВОДЫ ВОКРУГ МОНСТРОВ ВОДИ. ВСЕ ОДНО НЕ ПОПАДУТ.



МОДЕЛИ ЛЮДЕЙ ЛУЧШЕ НЕ СТАЛИ. О, ЭТИ ШАРНИРНЫЕ ПАЛЬЦЫ.

ДАЙДЖЕСТ

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Первый российский бомбардировщик назывался:
- А) Илья Муромец
- Б) Андрей Колчин
- В) Уничтожитель Т-1000

2. Какие драконы есть в «Героях меча и магии»:
- А) Змеи Горынычи
- Б) Ржавые Драконы
- В) Оранжевые драконы

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 июня. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 08/2005» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

Победитель конкурса в номере 06(183) – Сыпало Олег (г. Якутск).
Правильные ответы – Б (редкий вид антилоп) и А (слизняками-вредителями).

ГЕРОИ МЕЧА И МАГИИ: ЗОЛОТАЯ СЕРИЯ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Герои меча и магии: Золотая серия
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	TBS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:	New World Computing
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)
ОНЛАЙН:	http://www.buka.ru

РЕЗЮМЕ:

Антология одной из популярнейших в России игр. Ждем пятых «Героев» от «Нивала» и изучаем нетленную классику.





Далеко не каждый проект может похвастаться столь обильным «потомством». «Герои меча и магии» уже который год продолжают победное шествие по прилавкам отечественных магазинов. Теперь вы можете приобрести на одном DVD все четыре части этой игры со всеми официальными дополнениями в придачу. Да-да, девять в одном! Для новичков это отличная возможность познакомиться с серией, а для ветеранов – шанс снова увидеть на экранах мониторов уже немного подзабытые первые части «Героев». Все имеющиеся на диске игры переведены на русский язык, причем придраться к качеству локализации невозможно. Словом, любой уважающий себя стратег просто обязан иметь в коллекции сей диск. Его вам хватит надолго! ■

КАРАТЕЛЬ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	The Punisher
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	TPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:	Volition
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	PIII 1 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт VRAM)
ОНЛАЙН:	http://thq.com/punisher

РЕЗЮМЕ:

Компьютер – не лучшее пристанище для консольных шутеров. Но черный юмор и десяток цистерн красной жижи всегда к месту...





Дуболомные шутеры, наполненные насилием, давно наводнили магазины. Только герои комиксов идут особняком – с гордо поднятой головой и садистской улыбкой на лице. Назвать бесчеловечным панишеровский сарказм, блестяще переданный российскими локализаторами, язык не поворачивается. Впрочем, юмор юмором, а «Каратель» – детям не игрушка (на коробке даже есть пометка «18+»). Фонтаны крови брызжут под аккомпанемент ломающихся костей и диких воплей – такие пытки не встречались даже в угрюмом Manhunt. А основную часть времени мы просто идем и стреляем. Желательно с двух рук и из пушек побольше. Советую заранее запастись геймпадом. Ведь это стопроцентно консольный проект, и управление здесь соответствующее... ■

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Freedom Force vs. The Third Reich
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Irrational Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	PIII 750 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)
ОНЛАЙН:	http://www.freedomforcegame.com

РЕЗЮМЕ:

Этот мир пропитан духом комиксов и здоровым юмором. Отличная игра стала еще чуточку интересней и вдвое красивее.





Сюжет обложки диска напоминает истории, рассказываемые в популярных комиксах. И это неспроста. Ватага невообразимых супергероев сражается со вселенским злом (в лице Третьего рейха), а под ногами у них путаются глуповатые солдафоны. Много вы видели таких стратегий? Со времен первой части проекта серьезно изменились лишь графика и физика. Такую интерактивность еще поискать надо – все объекты полностью разрушаемы! Далее все как обычно: персонажей стало больше, появились новые режимы игры... Перевод неплохой, но не более того. Изменений не так уж и много, но ведь революционных свершений разработчики нам не обещали. Не привередничайте: если вам понравился оригинальный Freedom Force, то, купив вторую часть, вы не будете разочарованы. ■

LOCK ON: ГОРЯЧИЕ СКАЛЫ



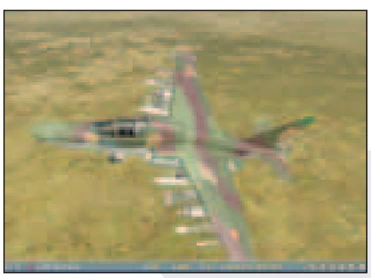
- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Lock On 1.1: Flaming Cliffs
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** simulation
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Eagle Dynamics
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Eagle Dynamics
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

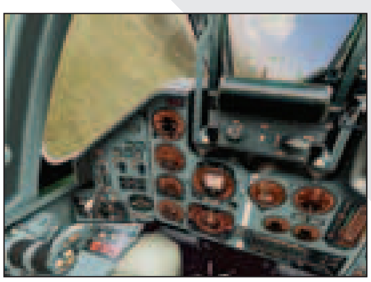
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/lock_on_hot_rox

РЕЗЮМЕ:

Дополнение к великолепному симулятору боевой авиации. В меру красивая графика и очень правдоподобное управление.





Описывать серьезные авиасимуляторы становится с каждым днем все сложнее. Похоже, скоро для прохождения пары миссий в такой игре придется оканчивать настоящую летную школу – уровень реализма потрясает. Так что, запустив «Lock On: Горячие скалы» и отчаянно вдавливая кнопку форсажа в клавиатуру, вы рискуете ощутить себя немного ущербной личностью. Впрочем, мощь российской боевой авиации и пара тонн тротила под крылом придадут вам уверенности. Да и посмотреть здесь есть на что. В «аркадном» режиме можно без труда забросать бескрайние просторы бомбами и насладиться безупречной прорисовкой самолетов. А их в игре добрый десяток! Но все же приготовьтесь выучить сотню-другую кнопок или... купить себе наконец джойстик. ■

ЧЕЛОВЕК-ПАУК 2



- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Spider-Man 2: The Game
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** action
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** The Fizz Factor
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

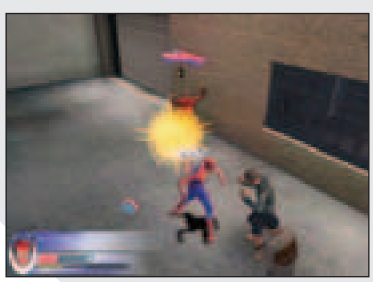
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 600 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/spiderman2

РЕЗЮМЕ:

Уроки акробатики для ленивых, зрелищный экшн для слепых и просто еще одна немного недоделанная игра.

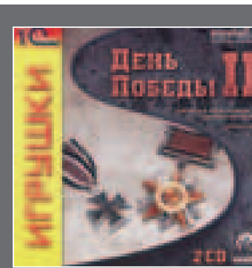




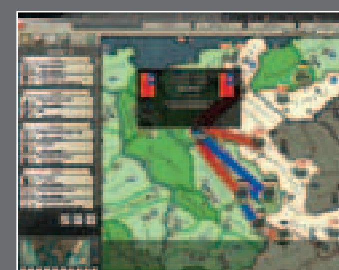
Только ленивый не решится создать игру по мотивам знаменитого блокбастера. Именно таким словом и хочется охарактеризовать разработчиков Spider-Man 2. Потому как на общем фоне их проект смотрится, мягко говоря, слабовато, хоть и гордо носит бирку «Для детей». Главный герой, собственно человек-паук, хорош собой, здорово прыгает, карабкается по небоскребам и одной левой разбирается с кучей бандитов. А вот на последних, равно как и на все остальное, явно не хватило ни полигонов, ни авторского усердия – город напоминает макет из картона, а враги – армию клонов. Даже обидно, что этой игре досталась столь качественная озвучка, направленная именно на детей. Впрочем, лучше сводите их в кино – удовольствия будет больше. ■

ДЕНЬ ПОБЕДЫ 2

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ»







- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Hearts of Iron 2
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** RTS
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С» / snowball.ru
- **РАЗРАБОТЧИК:** Paradox Interactive
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM

ОНЛАЙН:
http://www.snowball.ru/pobeda2

РЕЗЮМЕ:

Детально продуманная стратегия на тему Второй мировой. Правда, оценить ее смогут лишь хардкорные поклонники жанра.



Рассказать все об игре, к которой прилагается стостраничное руководство, в двух словах не получится. В ней нет зрелищных сражений или необыкновенной графики, но реально-временное действо, разворачивающееся на экране монитора, едва ли назовешь скучным. Тысячи провинций, сотни видов войск, толпа выдающихся политиков и генералов упакованы в бесконечные таблицы статистики. Каждая копейка должна быть просчитана на несколько лет вперед, за любое деяние придется рано или поздно отвечать, но... У игрока есть одно неоспоримое преимущество – он знает историю. Ведь знает? Кроме того, создателям удалось сделать геймплей насыщеннее и, вместе с тем, немного проще, чем в первой части. В этом велика заслуга и локализаторов – страшно подумать, какие объемы текста им пришлось перевести. Да и просиживать за монитором неделями напролет теперь необязательно. Помимо глобальных кампаний нам предлагается полтора десятка небольших сценариев. Мы можем встать во главе маленькой республики или гигантской державы. А еще лучше пойти войной на соседа... по подъезду. Или объединиться с ним, благо многопользовательский режим теперь позволяет не просто сражаться ввосьмером на одной карте, но и разделять с кем-то власть над одним государством. На сегодня это наиболее полная и достоверная реконструкция Второй мировой. ■

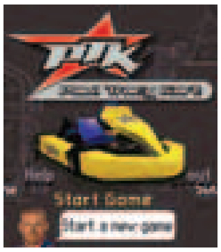
НОВОСТИ

Игры с большой буквы

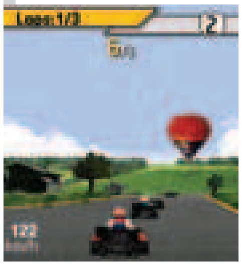
Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

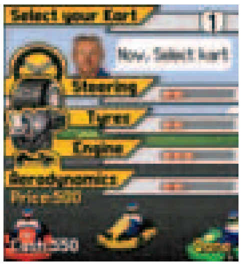


ПОЛ ТРЕЙСИ НА МОБИЛЬНЫХ



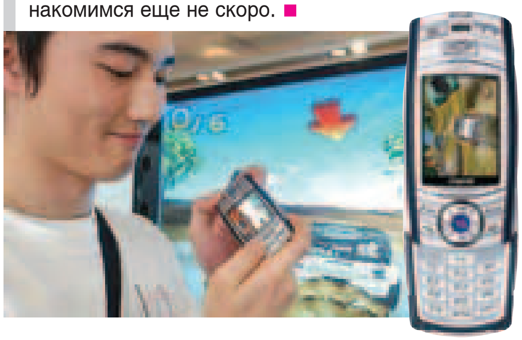
Компания Microforum international выпустила новую игру в честь знаменитого гонщика Пола Трейси. Ее так и тянет назвать «маленькими гонками с большой буквы».
Все, кто считает картинг – уделом детей, быстро изменят свою точку зрения. И виной тому, как обычно, графика. Здесь даже можно выбирать камеру, в озвучку включены настоящие реплики!
В дополнение к этому – одиннадцать различных трасс и восемь видов машин, не считая модификаций, а также возможность прокачать свою «тачку».
Стоит отметить, что игра вовсе не ориентирована на навороченные телефоны, и даже владельцы потрескавшихся «сороковых» смогут оценить ее по достоинству. Сколько вы видели мобильных проектов, где можно сделать полицейский разворот? В ближайшее время ожидается появление Paul Tracy Kart и в России. ■





ИГРОФОНЫ МЕЧТЫ

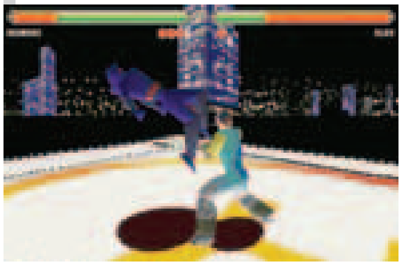
Samsung Electronics начала производство долгожданных моделей телефонов, которые позиционируются не иначе как 3D game phones. От других игрофонов SPH-G1000 и SCH-G100 отличаются наличием встроенного 3D-ускорителя, способного обрабатывать до миллиона полигонов в секунду (по заявлению создателей). А режим «Mixed graphics» позволяет смешивать «плоскую» и трехмерную графику, значительно экономя ресурсы. Причем, в первую очередь – аккумулятора. Экран диагональю 2.2 дюйма способен передавать 262 тысячи цветов. К тому же мобильный оснащен неплохой 1.3-мегапиксельной камерой. Но и это далеко не все. Аппарат может воспроизводить качественное стерео, благодаря двум встроенным динамикам. Было доработано и управление – восьмипозиционный джойстик «multi-key» позволяет обходиться практически без помощи дополнительных кнопок. Однако конкуренты пока могут спать спокойно – обе модели работают только в сетях CDMA 2000, с которыми мы познакомимся еще не скоро. ■



ТРЕХМЕРНЫЙ ФАЙТИНГ



У владельцев Symbian-смартфонов намечается праздник – выход первого полностью трехмерного файтинга от Wireless Dreams.
Свежие скриншоты выглядят впечатляюще. Тем более 3D для таких игр означает не только зрелищность, но и совершенно новый уровень тактики. Всех пятерых бойцов обещают снабдить уникальными приемами и комбо-ударами, которые можно будет испробовать на трех уровнях сложности. А на закуску нам собираются предложить настоящий мультиплеер. Возможность поиграть вдвоем, используя модемы Bluetooth, – все еще редкость на мобильных телефонах.
Вдобавок нас ждет (цитирую) «великолепная озвучка и многоязыковая поддержка». Впрочем, не обольщайтесь – из братьев-славян повезло лишь полякам. Martial Arts 3D будет доступна для всех моделей Symbian-смартфонов, но... только для них. ■



ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ,

ОТПРАВЬТЕ НА НОМЕР 3010 (ОДИН ДЛЯ ВСЕХ ОПЕРАТОРОВ) СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ ВАШЕМУ ТЕЛЕФОНУ СООБЩЕНИЕ

PLAYMOBILE портал мобильных игр

Все о мобильных играх http://playmobile.ru/games

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики.

Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

WAR 2056
97413380096

LG C1100
LG L1100
Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V400
Motorola V500
Motorola V535
Motorola V555
Motorola V600
Motorola V620
Motorola V80
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3300
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6108
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6620
Nokia 6630
Nokia 6650
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia 7650c
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Samsung C100
Samsung C100G
Samsung C110
Samsung E300
Samsung E700
Samsung E710
Samsung S300
Samsung X100
Samsung X108
Samsung X450
Samsung X460
Samsung X600
Samsung X608
Siemens C65
Siemens CX065
Siemens CX65
Siemens CX65V
Siemens CXT65
Siemens CXV65
Siemens M65
Siemens S65
Siemens S65V
Siemens SK65
Siemens SL65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T616
SonyEricsson T618
SonyEricsson T628
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

TERMINATOR. I'M BACK
97438140096

Nokia 6600
Nokia 6630
Nokia 6260
Nokia 3220
Nokia 6230
Nokia 5140
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 5100
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6610
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 6820
Nokia 7610
Motorola V180
Motorola V220
Motorola C380
Motorola C650
Motorola V300
Motorola V303
Motorola V500
Motorola V600
Motorola E398
Samsung C100
Samsung C110
Samsung E700
Samsung E800
Samsung X460
Samsung E630
Samsung E820
Samsung X460
Samsung E710
Samsung E810
Samsung E310
Samsung X450
Samsung X100
Samsung X600
Siemens CX65
Siemens S65
Siemens C65
Siemens CL65
Siemens S55
Siemens MC60
Siemens M55
Sony Ericsson K700i
Sony EricssonZ1010
Sony EricssonV800
Sony EricssonT610
Sony EricssonT630
Sony EricssonZ600
Sony EricssonK500

OMNICIDE
96998220096

LG C1100
LG L1100
Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V400
Motorola V500
Motorola V535
Motorola V555
Motorola V600
Motorola V620
Motorola V80
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3300
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6108
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6225
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6585
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6620
Nokia 6630
Nokia 6650
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia 7650c
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Samsung C100
Samsung C100G
Samsung C110
Samsung S300
Samsung X100
Samsung X108
Samsung X450
Samsung X460
Samsung X600
Samsung X608
Siemens C60
Siemens C65
Siemens M55
Siemens MC60
Siemens S55
Siemens SL55
Siemens SL65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T616
SonyEricsson T618
SonyEricsson T628
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

ASPHALT: URBAN GT
96989710096

Motorola C380
Motorola C385
Motorola C650
Motorola C975
Motorola E1000
Motorola E398
Motorola E550
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V3
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V505
Motorola V525
Motorola V535
Motorola V547
Motorola V550
Motorola V600
Motorola V620
Motorola V635
Motorola V80
Motorola V980
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3120
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 3300
Nokia 3510i
Nokia 3600
Nokia 3620
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6020
Nokia 6100
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Sagem MYV55
Sagem MYV65
Sagem MYV75
Sagem MYX52
Sagem MYX7
Sagem my C4
Sagem my C5-2
Sagem my X5-2T
Sagem my-X4
Samsung D500
Samsung E310
Samsung E330
Samsung E630
Samsung E700
Samsung E710
Samsung E800
Samsung E810
Samsung E820
Samsung X460
Samsung Z105
Samsung Z107
Sharp GX10
Sharp GX15
Sharp GX20
Sharp GX25
Sharp GX30
Sharp V902
Siemens C65
Siemens C65V
Siemens CT65
Siemens CX65
Siemens CX70
Siemens CXT65
Siemens CXT70
Siemens CXV65
Siemens M65
Siemens MT65
Siemens S65
Siemens S65V
Siemens SK65
Siemens SL65
SonyEricsson F500i
SonyEricsson K500
SonyEricsson S700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson V800
SonyEricsson Z1010
SonyEricsson Z500
SonyEricsson Z600

PLASMA INFERNO
97436370096

Motorola C370
Motorola C450
Motorola C550
Motorola C650
Motorola E380
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V400
Motorola V500
Motorola V525
Motorola V600
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3300
Nokia 3510i
Nokia 3520
Nokia 3530
Nokia 3560
Nokia 3595
Nokia 3600
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 6100
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7600
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia 8910i
Nokia N-Gage
Samsung E100
Samsung E700
Samsung E710
Samsung E800
Samsung E820
Samsung X460
Sharp GX10
Sharp GX10i
Siemens C60
Siemens CX65
Siemens CX70
Siemens M55
Siemens M56
Siemens M65
Siemens MC60
Siemens S55
Siemens S56
Siemens S57
Siemens S65
Siemens SK65
Siemens SL55
Siemens SL56
SonyEricsson T610
SonyEricsson T616
SonyEricsson T618
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

BUFFY
96998210096

Motorola V300
Motorola V525
Motorola V600
Motorola V80
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3300
Nokia 3510i
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6620
Nokia 6630
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7650
Nokia 8910i
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Sagem MYV65
Samsung E700
Samsung E710
Sharp GX10
Sharp GX10i
Sharp GX20
Sharp GX30
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500c
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700c
SonyEricsson K700i
SonyEricsson Z1010

ROBOTS
97242280096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola T720
Motorola V180
Motorola V300
Motorola V303
Motorola V400
Motorola V500
Motorola V525
Motorola V600
Motorola V80
Motorola V980
Nokia 3220
Nokia 3510i
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 6230
Nokia 6600
Nokia 6630
Nokia 7600
Nokia 7650
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Sagem MYX7
Samsung D410
Samsung E310
Samsung E600
Samsung E700
Samsung E710
Samsung E800
Samsung P510
Samsung X600
Samsung Z107
Sharp GX10
Sharp GX15
Sharp GX20
Sharp GX30
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens SX1
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700i
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z1010

WAR 2056

РАЗРАБОТЧИК:	NextGames
ЖАНР:	RTS
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.playmobile.ru

Земля. 2056 год. Тысячелетнее противостояние двух великих цивилизаций вот-вот закончится. Не мудрено, что на войну ушло столько веков, – сражаются Аскеры и Дортсы незамысловато. Одна база на востоке, другая – на западе, между ними степь. Так и дерутся по старинке – «стенка на стенку», хотя из возраста дубинок и пращей давно вышли. Здесь теперь «рулят» танковые клинья и прицельное бомбометание...
Зато в остальном проект практически младший брат C&C, по крайней мере внешний вид зданий не оставляет в этом сомнений. Каждое из них «тренирует» каких-то юнитов или «проводит» исследования, и со временем может быть улучшено. Боевых единиц здесь, конечно, не так много, как хотелось бы, но их, поверьте, хватает. Любая из них обладает определенными бонусами, и стоит ли и говорить, что наступать целесообразно только в большой связке, а победить можно лишь пробивным ударом. Танки, самолеты, пехота – настоящий джентльменский набор юного стратега. Разнообразие юнитов позволяет постоянно пробовать разные варианты тактики, на которую ваш телефон пытается по мере сил и возможностей отвечать.
Конечная цель игры очевидна, и уже начинает попахивать геноцидом. Именно вам предстоит решить, кто же достоин встать под ваши знамена в этой игре... А проводить за ней время чрезвычайно приятно. Хотя бы потому, что она фантастически красива. По крайней мере, таких взрывов я больше никогда нигде не встречал. Да и управление юнитами не вызывает затруднений – выбрал солдата, отдал приказ и любуешься, как он героически погибает за родину. Знали б вы, сколько таких патриотов требуется на все четыре строения и защитную турель... А самое главное в игре – возможность выбрать любую из противоборствующих сторон, и еще раз – великолепная графика. ■



TERMINATOR. I'M BACK

РАЗРАБОТЧИК:	IN-FUSIO
ЖАНР:	shooter
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.in-fusio.com

Да, он возвращается! Но почему только нам опять достался какой-то хлипкий солдатик вместо железного Арни? Хотя Кайл Риз – всем повстанцам повстанец, да и методы у него самые что ни на есть «терминаторские». Герои будущего не идут в обход, а прут вперед напролом – перед нами этакий вертикальный скролл-шутер в необычном формате. Главное, что отличает его от остальных, – умение нашего подопечного прятаться за укрытия. В любом случае наши противники явно работают на Windows 3.11, так что справиться с ними не составляет особого труда. Для этих благих целей нам полагаются лазеры, автоматы и даже гранатометы. А как они стреляют! От этих спецэффектов кажется, что играешь Гендальфом с фейерверками, а не повстанцем с большой пушкой. Только учтите, этот мир, видимо, делался под копирку – другие солдаты выглядят точь-в-точь, как мы, а киборги так же вооружены. Но даже танки, из которых они порой не гнушаются в нас пострелять, им не помогут. Мы идем, прячемся, стреляем, идем, прячемся... Что поделаешь – работа такая.
А вот левел-дизайнеры не зря свой хлеб ели – нас постоянно поджидают перемены местности и новые неожиданные укрытия. Хотя методы расстрела этих железных дровосеков в спину неизменны. Особые ценители Терминатора могут даже попытаться прочесть кусочек сюжета. Но разве его кто-нибудь еще не знает? Красивая графика, элементарный геймплей и много, очень много киборгов. Хотя Терминатором следовало бы назвать нас. ■

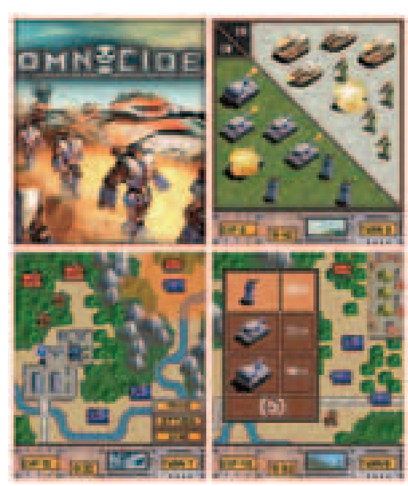


OMNICIDE

РАЗРАБОТЧИК:	NextGames
ЖАНР:	TBS
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.playmobile.ru

К 2034 году террористы совсем распоясались. Покуда все прогрессивное человечество боролось с курением и спасало африканскую флору, они умудрились незаметно собрать целую армию. Зачем? Устроить миру полный омницид – избавиться от всего живого. И почему только они с себя не начали? Застигнутые врасплох силы ООН решили снова начать курить, а бороться теперь – с омницидом...
Единственное, что отличает игру от классического варгейма, – отсутствие гексов, все остальное на месте. Войска делятся на пехоту, танки и артиллерию – у всех есть свои преимущества, и для победы нужна сбалансированная армия. А для ее производства под боком всегда имеется небольшая работающая без остановки база. Второй ключевой момент – рельеф. Реки, горы, леса и пустыни кардинально меняют эффективность различных юнитов. Разработчики об этом подумали и одарили нас десятком интересных заданий. Выходить из окружения, перекрывать мост и удерживать территории... Это, согласитесь, гораздо интереснее, чем просто наступать всеми силами.
Графическим исполнением игра не блещет, но все смотрится довольно гармонично, ведь это стратегия, в конце концов!
Десять миссий проходятся с лету, чему вполне способствует незамысловатое управление – выделил, отдал приказ. Игра хороша, но проигрывает War 2056 по всем параметрам. Что делать, к хорошему быстро привыкаешь, а к красивому – тем более. Впрочем, варгейм – это святое. ■



ASPHALT: URBAN GT

РАЗРАБОТЧИК:	Gameloft
ЖАНР:	racing
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	4 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.gameloft.com

С первого же взгляда на экран становится ясно – перед вами самый настоящий мобильный Need for Speed. Шикарные машины, полицейские мигалки и томные девушки в располагающих к беседе нарядах.
Вот вам и Lamborghini Murcielago R-GT, и Audi TT Roadster... Только извольте для начала заплатить – тут все по-честному. Вначале вам доступны лишь пара машин и гоночных трасс. Но потом... Как вам заезд во Владивостоке? А ежели еще и денег умудритесь заработать, милости просим в автомагазин – тут на всех хватит.
Само собой дензнаки здесь просто так не раздают, так что придется показать настоящий класс. Выколачивание духа (или мотора) из соперников, зрелищные полеты и прочие сумасшедшие трюки – не соскучишься! А главное, запомните, что деньги в этой игре отдают только победителю.
Когда с коллегами не складывается, всегда можно заработать на полиции – чем циничнее превышение скорости, тем больше монет падает в ваш кошелек каждую секунду. Только не вздумайте куда-нибудь врезаться – штрафы тут измеряются тысячами.
Последний рецепт финансового благополучия – дуэли. Две машины, два игрока, одна трасса... Кому-то одному сегодня повезет, другой – станет пешеходом.
С точки зрения графики игра чудовищна в сравнении с оригиналом (трехмерной версией), но бесподобна на фоне большинства Java-творений. Управление тоже стало не таким мягким, но все же осталось послушным, достаточно лишь вовремя нажимать кнопки поворотов, которых тут, кстати, несколько (для обычных и резких поворотов).
Самое важное, чем разработчикам удалось наделить свое детище, – дух NFS. Немного роскоши и адреналина на трехсантиметровом экране – что еще нужно человеку по пути на работу... ■



PLASMA INFERNO

РАЗРАБОТЧИК:	Elkware
ЖАНР:	shooter
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.elkware.de



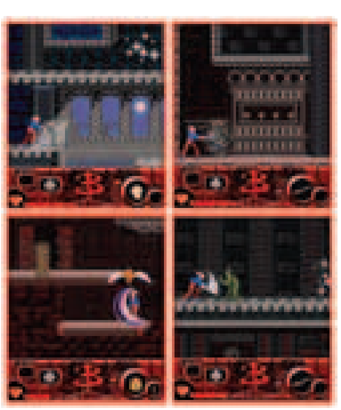


И все-таки в горизонтальных скролл-шутерах что-то есть! Обычно ведь летишь неспешно на кораблике и отстреливаешь лезущую «сверху» скверну. Здесь же вас забрасывают в какую-то пещеру, где противник норовит достать вас буквально со всех сторон.
Как всегда, раздражает лишь живучесть корабля – судя по всему, строили его из туалетной бумаги и банки клея БФ. Поначалу зрелище не завораживает – жиденькие залпы, непобедимые враги... Но «проапгрейдив» пару пушек, вы сразу почувствуете себя намного лучше. Сочные взрывы, эффекты силовых полей и бескрайний космос – именно таким светопреставлением и должны быть настоящие шутеры.
Про управление, думаю, рассказывать нечего – мы просто летим и стреляем, стреляем и летим, с нетерпением дожидаясь очередного супер-босса и приступа клаустрофобии от этих вездесущих стен.
Что ж, хорошо, но далеко не отлично. Неплохой выбор на несколько вечеров, хотя у этого жанра давно образовалась своя верная аудитория... ■



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

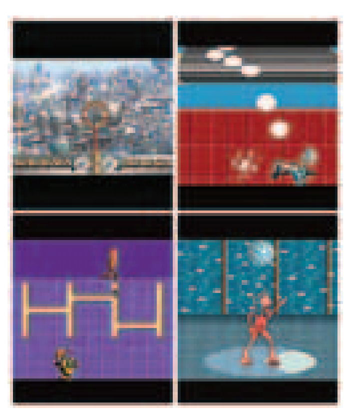
РАЗРАБОТЧИК:	Telcogames
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	4 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.telcogames.com



Тяжела жизнь девушки Баффи – учеба в школе, бои с вампирами, свидания, охота на зомби... А тут еще злой колдун похитил любимого оборотня. По этому случаю из дамской сумочки были извлечены мечи и арбалеты, а маникюр приспособлен к пусканию огненных шаров. Нечисть, берегись. Видимо, из уважения к даме кровавый мордобой занимает лишь половину времени – остальная часть до боли напоминает Prince of Persia. И, надо сказать, исчезающие платформы и простенькие головоломки пришлись как нельзя кстати. А графика так вообще – чудесная картинка из детского мультика. Не знаю, бывают ли женские «мясные» игры, но эта – первый кандидат на такое звание. ■

ROBOTS

РАЗРАБОТЧИК:	Telcogames
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	4 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.telcogames.com



Еще одна простенькая поделка по мотивам кино, но, замечу, забавная и весьма удачная. Если забыть о странном сюжете и о том, что нашего героя зовут Родни Медный Таз (куда там Чингачгуку со змеем), получим три невероятно динамичных и несложных мини-игры, неплохо поднимающих настроение. В первой нам придется ловить тарелки, словно заправскому акробату. Во второй – подставлять заржавевшего собрата под капли машинного масла. Видать, допрыгался уже... Ну а третья часть самая интересная – нужно (всего-то!) принять участие в танцевальном шоу и победить. Чувствуется, что проект создавался с душой, а потому и играть в него так просто и приятно. ■


РАСПРОДАНО ВСЕ?
small
medium
large
Играй просто!
GamePost
В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ ТАКОГО НЕ БЫВАЕТ
* Быстрый и удобный поиск по сайту
* Профессиональные консультации продавцов
* Доставка в день заказа
BloodRayne 2
$65.99
Star Wars: Republic Commando
$65.99
The Sims 2: University
$18.99
Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru
GAMEPOST

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



РАППА-2005

Возможно, вы и не подозреваете, что в России существуют журналы, полностью посвященные игровым автоматам. Они живут своей жизнью, они пишут для менеджеров развлекательных центров, готовых установить у себя автоматы, – пишут о маркетинговом потенциале и окупаемости машин. В стране существует узкий круг людей, занимающихся продажей и поставкой автоматов, – но нет узкого круга людей, которые на автоматах играют. Каждый год лидеры индустрии устраивают выставку своих достижений. Что на ней может заинтересовать обычного геймера?

РАППА – выставка, которая в равной степени заинтересует и любителя игровых автоматов, и специалиста, работающего в индустрии развлечений. Десятки компаний привозят в Москву свои разработки, чтобы себя показать, на других посмотреть, заключить десяток-другой выгодных контрактов и попасть на страницы профильных журналов. К счастью для геймеров, которых ни капельки не интересуют сложности зарабатывания длинного рубля, большинство аттракционов, игровых автоматов и развлекательных устройств на выставке совершенно бесплатны. Приходи и играй, сколько влезет. Собственно, а во что? Подборка аркадных машин заинтересует каждого продвинутого геймера: впервые в одном зале мы увидели новейший файтинг Tekken 5, гонку The Fast and the Furious, отмененную для домашних консолей, сдвоенный автомат Outrun 2, нетривиальный шутер Ghost Squad, футуристический симулятор F-Zero AX и продвинутый футбол Virtua Striker 4. Не-геймерам, впрочем, тоже было на что посмотреть: всех удивили огромные симуляторы истребителей, созданные российскими умельцами, – с точки зрения игро-





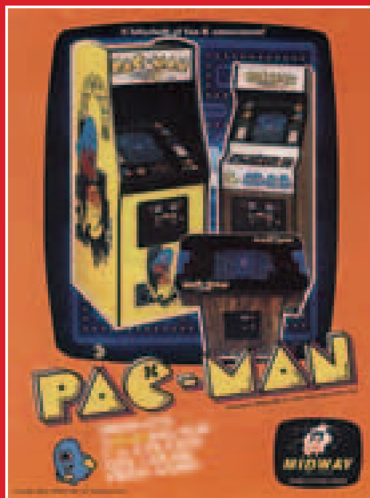




1 НА ВЫСТАВКЕ БЫЛИ ПОКАЗАНЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРОВЫЕ АВТОМАТЫ. ПРОЧИХ «РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ» ТОЖЕ БЫЛО В ДОСТАТКЕ. 2 TARGET: TERROR – ЕЩЕ ОДНА ИГРА, КОТОРАЯ ВРЯД ЛИ БУДЕТ ИЗДАНА НА КОНСОЛЯХ. 3 КОНСОЛЬНУЮ ВЕРСИЮ THE FAST AND THE FURIOUS ОТМЕНИЛИ, А АРКАДНАЯ ПРЕКРАСНО СЕБЯ ЧУВСТВУЕТ. ЭТОТ АВТОМАТ, КСТАТИ, БЫЛ ПРОИЗВЕДЕН В ЯНВАРЕ. 4 МУЖЧИНЫ ПОСТАРШЕ ПРЕДПОЧИТАЮТ РАЗВЛЕЧЕНИЯ ПОСОЛИДНЕЕ. НАПРИМЕР, ДУРАЦКИЙ ЛАЗЕРНЫЙ ТИР. ФИ.

Скорее в номер!

Игровые автоматы – это круто уже само по себе, а игровые автоматы прошлого века – круто вдвойне. На www.arcadeflyers.net энтузиасты аркад и игровой классики собирают рекламные флайеры игр, о существовании которых большая часть сегодняшних геймеров и не подозревает. Сейчас на сайте хранится больше четырех тысяч изображений, каждое из которых способно растрогать до слез ностальгирующего геймера.



ХОЧУ!



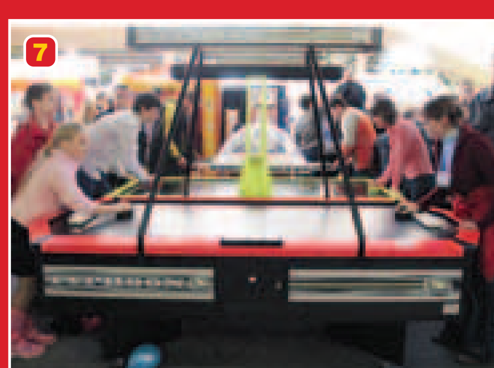
Понравилось? РАППА-2005 проводилась в Москве, в ВВЦ, в павильоне номер 69. Из этого, конечно, не следует, что в следующем году на том же месте разместят столько же интересных игровых автоматов и развлекательных машин, но вероятность этого довольно высока. Чтобы не пропустить РАППА-2006, следите за новостями на сайте www.raapa.ru. И, конечно, вы можете положиться на «СИ»: о подобных событиях мы будем сообщать заблаговременно.

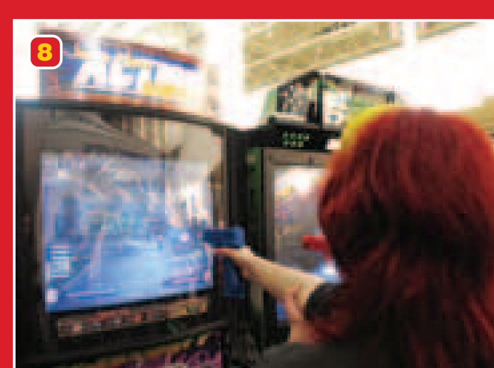


ка они ничуть не уступали модным заокеанским гоночным кабинам, но настолько реалистичную симуляцию мало где увидишь. Женщины среднего возраста глаз не могли оторвать от обычного маджонга на сенсорном экране – заметьте, именно на эту аудиторию нацелена Nintendo DS и, кажется, Revolution тоже. Удивительное дело: на аркадных автоматах девушки играют куда чаще, чем на компьютерах или консолях, и создатели автоматов прекрасно это понимают. Многие машины изначально делаются для влюбленных парочек.

И если сами аркадные игры были хороши как никогда, то за здоровье индустрии мы вынуждены опасаться. Конкуренция среди продавцов игровых автоматов царит не меньше, чем среди создателей компьютерных и видеоигр. У каждой индустрии свои проблемы: бюджеты видеоигр растут, и их издатели стараются выжимать как можно больше из существующих лицензий. А компании, поставляющие в Россию аркадные автоматы, отказываются сообщить «Стране Игр», где стоят, например, самые свежие машины Tekken 5. Их можно понять: они не желают раскрывать своих клиентов, а людей, всерьез заинтересованных в игре на автоматах, не так много. Поэтому мы не можем опубликовать общероссийский список аркад, где стоит та или иная машина. Лучше всех из положения вышли фанаты танцевальных автоматов: они собрались и основали сайт, на котором ведут базу данных по всем найденным в России машинам, описывают любой автомат, указывают его особенности, достоинства и недостатки. Хотите посмотреть? Добро пожаловать на bemafia.ru. Сейчас новые автоматы попадают в Россию с задержкой – выгоднее привезти старенький и дешевый файтинг, чем поставить модный Tekken 5: люди в аркадах все равно не заметят разницы. Настоящие геймеры, которые с пренебрежением относятся к казуалам, позволили им обыграть себя на своем поле. Замкнутый круг: геймеры не играют на автоматах, потому что в залах стоят старые машины; владельцы залов не завозят новые, потому что геймеры не играют на автоматах. И этот замкнутый круг мы должны будем уничтожить. Знаете, где стоят сверхновые или просто интересные, необычные автоматы? Поделитесь своими знаниями с «СИ», и мы расскажем о вашей машине всему миру. ■







5 NEED FOR SPEED GT – АРКАДНАЯ ВЕРСИЯ СВЕРХПОПУЛЯРНОЙ ГОНОЧНОЙ ИГРЫ. ВЕРСИЯ, НАДО ОТМЕТИТЬ, БИТКОМ НАБИТАЯ ВСЯЧЕСКИМИ ОШИБКАМИ. 6 РУССКИЕ ТОЖЕ МОГУТ СТРОИТЬ ИГРОВЫЕ АВТОМАТЫ! ОСТАЛОСЬ НАУЧИТЬСЯ ДЕЛАТЬ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ДИЗАЙН... 7 АЭРОХОККЕЙ – ПРОКЛЯТИЕ И БЛАГОСЛОВЕНИЕ АРКАД. КАЗУАЛЫ ОБОЖАЮТ АЭРОХОККЕЙ. 8 ДЕВУШКИ В АРКАДАХ – ЗРЕЛИЩЕ ОБЫЧНОЕ. КОМУ ЕЩЕ ИГРАТЬ НА АВТОМАТАХ, ЕСЛИ ВСЕ ГЕЙМЕРЫ СИДЯТ ПО ДОМАМ?



Андрей Ордин считает, что у киберспорта в России большое будущее, и не жалеет сил для его приближения.

Андрей Ордин:

Автор:
Михаил Разумкин
razum@gameland.ru

Мы впервые проводим всероссийские соревнования по автомобильному симулятору NFS Underground 2.

Мы уже несколько раз анонсировали предстоящий Кубка России по компьютерным играм – событие, постепенно занимающее значимое место в расписании отечественных киберспортсменов. Наш корреспондент побеседовал с Андреем Ординым, вице-президентом ФКС России, директором финала, который пройдет с 11 по 14 мая в г. Москве, в «Экспоцентре» на Красной Пресне, в пав.№7.

? Кубок 2005 – уже третьи всероссийские игры, проводимые под вашим патронажем. Можно сказать, что это уже система?

Да, и вот почему. Уже четко определились схемы проведения соревнований. Кубковые в три этапа мы (ФКС России) организовываем в весенний период. А зональные соревнования и Финал Чемпионата России – осенью.

Также определились регионы, в которых проходят отборочные турниры. Их более 40 и их количество растет. Интересный факт: в нынешнем Кубке принимают участие киберспортсмены из Чеченской Республики! Согласитесь, это немаловажный признак того, что жизнь у них налаживается.

И, конечно, уже стало традицией проведение финалов на выставочных площадках в период крупнейших телекоммуникационных выставок.

? Будет ли предстоящее событие отличаться от финала Первого Кубка России по компьютерному спорту (2004)?

Естественно. Во-первых, проходить он будет в более просторном помещении. В этот раз наш соорганизатор ЗАО «Экспоцентр» выделил под проведение соревнований зал размером более трех тысяч квадратных метров, то есть в три раза больше, чем в прошлом году. У нашей новой площадки много достоинств, одно из которых – отдельный вход со стороны набережной. А значит, всем, кто придет к нам в гости, не нужно плутать по Экспоцентру. Достаточно лишь запомнить, что вход на финал расположен с набережной.

Во-вторых, в этом году мы постарались серьезно расширить программу. В рамках Кубка пройдет множество мероприятий для разных аудиторий. Например, Съезд Федерации компьютерного спорта, который обещают посетить руководители региональных отделений ФКС со всей России. Многие из них будут возглавлять региональные делегации спортсменов, приехавших на финал. Они же вместе с представителями компьютерных клубов Москвы примут участие во Второй межрегиональной конференции «Компьютерные клубы и молодежь». Также в рамках Кубка пройдет Игровой фестиваль «Цифровой Маршрут». И, в-третьих, мы внесли изменения в список дисциплин.

? И каковы же эти изменения?

Три дисциплины традиционны – это Counter Strike 5x5, Quake III 1x1, Warcraft 3: TFT 1x1. Кроме того, впервые мы проводим всероссийские соревнования по автомобильному симулятору Need For Speed Underground 2. Надо сказать, что мы ожидали получить массовый отклик со стороны прогеймеров по этой дисциплине. И наши надежды оправдались – отборочные по NFS пройдут практически по всей стране.

? Недавно мы опубликовали краткую информацию о «Игровом Фестивале», который пройдет в рамках Кубка. Расскажите об этом подробнее?

Для начала немного обратимся к истории. Прошлой осенью в рамках Первого Чемпионата по компьютерным играм и выставки «ИнфоКом 2004» мы провели молодежную акцию «Игровой маршрут». В ней приняли участие партнеры и спонсоры Чемпионата. Для посетителей выставки были организованы различные турниры, конкурсы, викторины, среди них: «Кубок Страна Игр-ИнфоКом», «Олимпиада МЕГАФОН», «Кубок Пяти Городов». В этой акции приняли участие несколько тысяч московских студентов и школьников. Все спрашивали, будет ли снова организовано нечто подобное?

Вот мы и решили развивать это направление. Теперь у нас достаточно места, чтобы устроить для посетителей Кубка более масштабное и интересное мероприятие. При этом мы бы очень хотели, чтобы оно стало еще и познавательным. Поэтому обратились к партнерам Кубка с предложением стать участниками интерактивного Игрового Фестиваля «Цифровой Маршрут».

? Очень необычное название. А почему «Цифровой Маршрут»?

Маршрут – это потому, что все посетители Фестиваля при входе получат так называемую, маршрутную карту и будут двигаться по определенной схеме. На пути следования они смогут принять участие в турнирах по компьютерным, консольным, мобильным играм. Для них будут организованы увлекательные конкурсы, викторины и очень познавательные мастер-классы. А цифровым он называется потому, что все наши партнеры будут представлять посетителям только последние достижения информационных и цифровых технологий.

? Можно по подробней узнать о том, что конкретно будет на этом маршруте, это не секрет?

Конечно не секрет. О том, что ваш журнал проведет на Фестивале большой турнир по консольным играм, вам, вероятно, известно (смеется). Те же, кто боится соревнований, смогут развлечься на игровых стендах с консолями PS2 и так называемых «кабинетах» – стендах Gran Turismo 4, имитирующих кабину автомобиля. По традиции их предоставит нам компания «Софт Клаб». Очень интересным предполагается проведение Юбилейного сетевого турнира «Двадцать лет Tetris», в котором, мы надеемся, смогут принять участие люди разных возрастов.

Думаю, что многих заинтересуют двоеборья по спортивным симуляторам, таким как FIFA, NHL, NBA. Первый этап «компьютерный», а на втором – вы сможете попробовать свои силы с реальным мячом и воротами (корзиной). А на сладкое им будет приготовлен матч в настольный хоккей.

Мастер-классы по цифровому фото организует журнал «Фотодело». Каждый желающий сможет сделать фотографию в специально организованной фотостудии и отправить свое творение в свой личный цифровой фотоархив на foto@mail.ru.

Не менее интересными будут мастер-классы по вэб-дизайну. Компания Gigabyte организует мастер-класс по знанию ПК и турнир по сборке компьютера.

Но некоторые интересные задумки наших партнеров я раскрывать не имею права. Например, Компания Intel готовит очень любопытный сюрприз... Наверняка многих заинтересует возможность побывать в виртуальной реальности, внутри «Сферы» братьев Латыповых. Бесплатную путевку туда получат только те, кто с лучшими результатами дойдет до финиша «Цифрового Маршрута».

? Действительно интересное событие, осталось только узнать, как туда попасть и сколько это будет стоить для наших читателей?

Пригласительные билеты на Кубок в этом году бесплатные. Вход с 10:00 до 18:00. Других возможностей попасть к нам нет. Поэтому каждый из 70000 билетов, которые мы напечатали, рассчитан на три лица. Распространяться они будут через студенческие советы и профкомы московских ВУЗов, а также через наших партнеров. Дополнительную информацию можно узнать на сайте http://www.cybercap.ru.

Хочу пожелать всем организаторам, партнерам и участникам Финала Кубка России успехов в решении поставленных задач, а всем посетителям – с удовольствием и с пользой провести время у нас в гостях. Добро пожаловать! ■



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. В начале апреля определены игроки, которым этим летом предстоит защищать честь России на финале ACON5. Путевки достались действительно сильнейшим бойцам, и мы искренне верим в успех на Grand Final. Далее читайте подробности квалификации. Также сегодня в номере: результаты первого этапа «Турнира 10 городов», призеры московских отборочных на «Кубок России» и новости Quake Con 2005.

ACON5 Russia

В период с 1 по 3 апреля в столичном интернет-центре Net-Land состоялась российская квалификация на чемпионат мира ACON5. Генеральными спонсорами выступили компании ABIT, ATI, Intel, Corsair и LG, а региональными спонсорами – Asbis, 3DNews, Formoza и издательский дом (game)land. Общий призовой фонд составил 87 тысяч рублей.

В отличие от прошлого года, когда устраивался турнир лишь по Warcraft III, в этот раз геймеры показали мастерство уже в двух играх. К стратегии от Blizzard добавился шутер Counter-Strike 5x5. Также прошли показательные соревнования по Quake III Arena и Warhammer 40K: Dawn of War. Всего же в ACON5 Russia попробовали свои силы более 240 геймеров.

В первый день участники разыграли единственную путевку на финал ACON5, который состоится этим летом в Азии, в дисциплине Warcraft III: The Frozen Throne. Нетрудно догадаться, с каким настроем подошли к матчам бойцы, когда на кону столь ценный приз. Однако, несмотря на великолепное выступление многих не проявлявших себя ранее стратегов, победу опять одержал москвич SK.Deadman. Упорное сопротивление ему оказал лишь 64AMD.Caravaggio, но и тот дважды уступил – сначала в финале виннеров, а затем и в заключительном поединке на турнире. На ACON4 в Китае Deadman занял второе место, не справившись лишь с американцем Wizard'ом. Мы желаем россиянину удачи и надеемся, что теперь «непобедимый Ночной Эльф» сможет взойти на высшую ступень пьедестала.

В номинации Counter-Strike темп традиционно задавали парни из Virtus.Pro. Начав с уверенного разгрома ConneXXion в первом раунде, «Виртуса» немного сбавили и лишь в дополнительное время одолели e-motion (22:20 на de_dust2). Оставшиеся же матчи сильнейший российский клан выиграл без особых трудностей, по очереди победив московские команды Begrip, Playground.forZe и x4team из Санкт-Петербурга в финале. В составе последней, кстати, выступали NooK и 400kg, бывшие члены M19.



DEADMAN ПОЕДЕТ НА ACON GRAND FINAL УЖЕ ВТОРОЙ РАЗ.

Под занавес церемонии награждения организаторы сообщили еще одну радостную новость всем участникам и зрителям – в случае если Deadman или Virtus.Pro пробьются на финале ACON5 в тройку призеров, они получат в подарок от NPCL, соответственно, $1000 и $5000. ■



ПИТЕРЦЫ ИЗ X4TEAM ТАК НИЧЕГО И НЕ ПРИДУМАЛИ В ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОМ БОЮ.



В VIRTUS.PRO НАКАНУНЕ ТУРНИРА ВЕРНУЛСЯ GROOVE И, ВИДИМО, ЭТО ПОМОГЛО КОМАНДЕ ПОБЕДИТЬ.

Итоги ACON5 Russia:

WARCRAFT III 1X1:

1 место	SK.Deadman – поездка на финал ACON5 + призы от Intel, ABIT и Corsair;
2 место	64AMD.Caravaggio – 8000 рублей;
3 место	es4x.Flash – 4000 рублей;
4 место	es4x.Koshey – 2000 рублей;
5-6 места	eT.Spail, eT.Orangeman – по 1000 рублей.

COUNTER-STRIKE 5X5:

1 место	Virtus.Pro – поездка на финал ACON5 + призы от Intel, ABIT и Creative;
2 место	x4team – 20000 рублей;
3 место	Playground.forZe – 10000 рублей;
4 место	iTs – 5000 рублей;
5-6 места	Recall, Begrip – по 1000 рублей.

QUAKE III ARENA 1X1:

1 место	Cooller – 15000 рублей;
2 место	Jibo – 8000 рублей;
3 место	Evil – 4000 рублей;
4 место	Morfez – 2000 рублей;
5-6 места	проrамер, Hamzik – по 1000 рублей.

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 1X1:

1 место	HG-Reep – колонки Genius SW-K106;
2 место	HG-Andersen – колонки Sven SPS 606;
3 место	Randar – колонки Sven SPS 606.

На диске к журналу ищите коллекцию лучших демо-записей и риплеев с турнира.

Турнир 10 городов – 1 этап



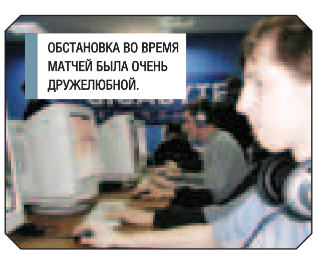
FLASH MP3-ПЛЕЕР ОТ IRIVER ВРУЧИЛИ ЕДИНСТВЕННОЙ УЧАСТВУЮЩЕЙ В ТУРНИРЕ ДЕВУШКЕ.

9 апреля в иркутском интернет-клубе «Эпицентр» прошли первые бои в рамках «Турнира 10 городов». Около 45 игроков в течение пяти часов боролись за звание сильнейшего бойца в дисциплине Quake III Arena Free For All. Заключительный матч проходил на карте q3dm12, и наибольшее количество фрагов набрал Иван Кобзев aka tK.Spider из Иркутска. Счастливчику достались ценные призы от компании Gigabyte: материнская плата K8NXP-SLI и графический адаптер 3D1 (первый в мире графический адаптер с двумя высокопроизводительными графическими процессорами NVIDIA GeForce 6600GT на одной плате PCI Express, к тому же оснащенный 256 Мбайт памяти DDRIII с 256-разрядным интерфейсом). Кроме того, победитель получил приглашение в Москву на финал «Турнира 10 городов», который состоится в октябре этого года, с оплаченным перелетом и проживанием в столице. Второе место на чемпионате занял tK.VSlash из Ангарска.

Никто из остальных геймеров не ушел домой с пустыми руками. Во время турнира проводились многочисленные конкурсы с подарками от IRIVER, дарившей flash mp3-плееры. Генеральный партнер мероприятия, компания Gigabyte, приготовила для всех пришедших небольшие сувениры. И, наконец, издательский дом (game)land награждал гостей свежими номерами журналов и фирменными футболками. Кстати, участники иркутского тура также первыми в России увидели телевизионную версию церемонии награждения в области компьютерных и видеоигр Gameland Award. До встречи на следующем этапе «Турнира 10 городов», который пройдет в Санкт-Петербурге 30 апреля! ■



TK.SPIDER ИЗ ИРКУТСКА ВЫИГРАЛ НАВОРОЧЕННУЮ МАТЕРИНСКУЮ ПЛАТУ И ВИДЕОКАРТУ ОТ GIGABYTE.



ОБСТАНОВКА ВО ВРЕМЯ МАТЧЕЙ БЫЛА ОЧЕНЬ ДРУЖЕЛЮБНОЙ.

РЕЗУЛЬТАТЫ «ТУРНИРА 10 ГОРОДОВ» В ИРКУТСКЕ:

1 место tK.Spider (Иркутск);
2 место tK.VSlash (Ангарск);
3-4 места Sla.Crazy (Ангарск), tK.Kostik (Иркутск).

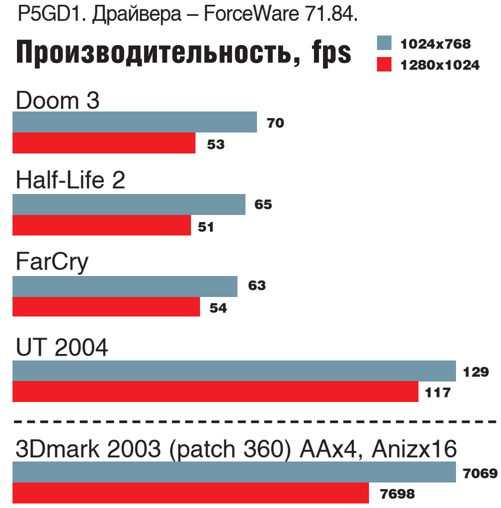
На нашем CD

Английская и русская версии патча 1.18 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, коллекция демозаписей с ACON5 Russia, VooDoo Cup и Tibo 2005, ролики Counter-Strike с «Кубка России», риплеи с WC3L #7, InCup Spring #2 и ESL King Of The Hill, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Выбор Полосатого

Видеокарта ASUS EN6800Ultra

На этот раз мы протестировали видеокарту на базе самого быстрого графического процессора от NVIDIA – NV45. От стандартного дизайна модель ASUS EN6800 Ultra отличается хорошим медным радиатором, а память GDDR3 охлаждается тепловой трубкой, что очень важно для современных игровых систем. При сборке тестового стенда мы не планировали ставить рекорды и взяли распространенную среди геймеров конфигурацию: процессор Pentium 4 3.0 ГГц и 1 Гбайт оперативной памяти (2x512 Мбайт) на материнской плате ASUS P5GD1. Драйвера – ForceWare 71.84.



Как можно заметить, производительности устройства хватает на любые игры. В Doom 3 флагманский чип от NVIDIA, как всегда, показывает замечательные результаты даже не с самым мощным процессором на борту. Не сильно уступают показатели и в Half-Life 2 на 1024x768, при максимальных настройках детализации, анизотропии и антиалайсинга. Традиционный уже бонус от ASUS для настоящих киберспортсменов – веб-камера, идущая в комплекте с этой отличной видеокартой.

ASUS EN6800Ultra:

- Чип: NV45;
- Интерфейс: PCI-Express;
- Объем памяти: 256 Мбайт;
- Частота ядра: 425 МГц;
- Частота памяти: 550 МГц (1100 МГц)



ВЫБОР ПОЛОСАТОГО

Quake IV покажут на Quake Con

Стали известны официальные дисциплины, запланированные на юбилейном, десятом по счету турнире Quake Con (пройдет 11-14 августа в Месквите, США), устраиваемом ежегодно компанией id Software. К сожалению, в списке отсутствует Quake III Arena и, раз уж сами разработчики отказались от всенародного шутера, значит, действительно пора задумываться о выборе другой стрелялки. В качестве альтернативы, по крайней мере, для зрителей, организаторы обещают устроить дуэльный чемпионат по Q3 среди представительниц прекрасного пола. Также участников ждут соревнования по Doom 3, Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory и... Quake 2 1x1. Столь неожиданный выбор неслучаен. На апрельской презентации DOOM 3 на Xbox исполнительный директор id Software Тод Холеншид (Todd Hollenshead) сообщил, что на Quake Con 2005 посетители впервые увидят многопользовательский режим Quake IV, который по духу очень близок ко второй части «Кваки». ■


СТАНЕТ ЛИ QUAKE IV ДОСТОЙНЫМ ПРЕЕМНИКОМ ТРЕТЬЕЙ «КВАКИ»?

Кубок Москвы завершен

1-2 апреля в компьютерном клубе Vika Web прошел «Кубок Москвы» по киберспорту. Турнир являлся региональным отборочным этапом на «Кубок России», который состоится с 10 по 14 мая в рамках выставки «Связь-Экспокомм 2005». Городская квалификация собрала огромное количество бойцов, разыгравших 8 мест на финал в четырех номинациях, причем ни в одной из дисциплин не обошлось без неожиданностей. На состязаниях по Quake III Arena не смог пробиться в заветную двойку Cooller, уступивший Hamzik'у в дополнительное время на pro-q3tourney4. Также всех удивил es4x.Abver, обыгравший на чемпионате по Warcraft III титулованного 64AMD.Caravaggio. На турнире по Counter-Strike в отсутствие главных фаворитов – Virtus.Pro, не успевших возвратиться с «Пермского Периода 2005», интрига сохранялась до самого конца. В первую очередь шуму наделала команда x4team из Санкт-Петербурга, участвовавшая в турнире без права на получение квоты. Питерцы разгромили кланы Begrip и Rush3d, но затем снялись с соревнований, чтобы не мешать борьбе москвичей. В результате от поражения, нанесенного командой из северной столицы, смогла оправиться только Rush3d, которая вместе с E-motion и пробилась на «Кубок России». ■


ДОВОЛЬНЫЙ HAMZIK (СПРАВА) СУМЕЛ ВЫБИТЬ ИЗ ТУРНИРА САМОГО COOLLER'A.

Результаты «Кубка Москвы»:

COUNTER-STRIKE 5X5:
1 место – E-motion;
2 место – Rush3d.ru;
3 место – Playground.forZe.

QUAKE III ARENA 1X1:
1 место – Jibo;
2 место – Evil;
3 место – Hamzik.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:
1 место – SK.Deadman;
2 место – es4x.Abver;
3 место – 64AMD.Caravaggio.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 1X1:
1 место – Zebra.Cave;
2 место – Zebra.Rosman.

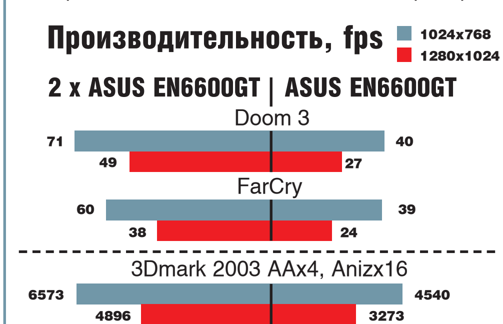
Призеры, занявшие первое и второе место, получили путевку на «Кубок России». На диске к журналу вас ждут самые интересные демо-записи и риплеи с турнира.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: новости Electronic Sports World Cup 2005, результаты Clanbase Euro Cup 11 по Quake III Arena, а также тактику Warcraft III: The Frozen Throne.

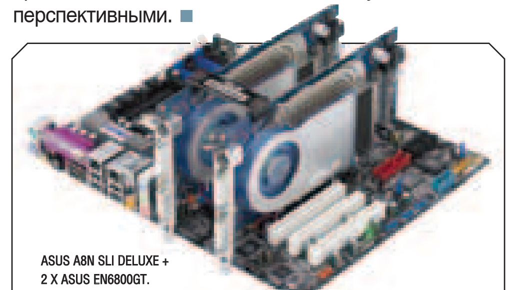
SLI'ваем усилия

Системные платы с поддержкой технологии SLI

Совсем недавно, для улучшения мощности компьютера существовало только два пути: апгрейд и разгон. Но с появлением в 2004 году SLI (Scalable Link Interface) геймеры получили новую возможность: купить себе не самую дорогую карту, а позже, подкопив денег, приобрести такую же и заставить их работать в паре.
Но есть у данной технологии и определенные требования. Во-первых, необходимо иметь материнскую плату с двумя слотами PCI-E. Во-вторых, обязательно понадобится мощный блок питания (не меньше 500 «честных» ватт). И, в-третьих, видеоплаты должны быть полностью идентичны.
Так как не все игры поддерживают SLI-режим (полный список можно найти на http://www.nvidia.ru/products/tech/sli/game.shtml), каждый раз в таких случаях необходимо открывать корпус системного блока и переставлять контроллер вручную. Интересное решение проблемы предложила ASUS: на новой материнской плате A8N SLI Premium выбирать режим работы можно программно – с помощью AI Selector. Кстати, ASUS выпускает еще несколько SLI-моделей, как для процессоров AMD (A8N SLI, A8N SLI Deluxe, см. фото внизу), так и на платформе Intel – P5ND2-SLI Deluxe.



В тесте мы использовали две карты ASUS EN6600GT, установив их на материнской плате A8N SLI Deluxe. Немаловажный момент – даже с мощным процессором Athlon 64 3500+ скоростные показатели почти всегда упираются в CPU, он просто не успевает обеспечивать две видеоплаты данными. С включением на максимум антиалайсинга и анизотропной фильтрации (как в нашем тесте) карты в SLI получают достаточную нагрузку. Преимущество от двойного режима хорошо заметно там, где игра интенсивно использует шейдеры (например, в Doom 3 или FarCry) и выбрано высокое разрешение. Но в будущем экономных к ресурсам игр ожидать не приходится, и SLI-технологии нам кажутся весьма перспективными. ■

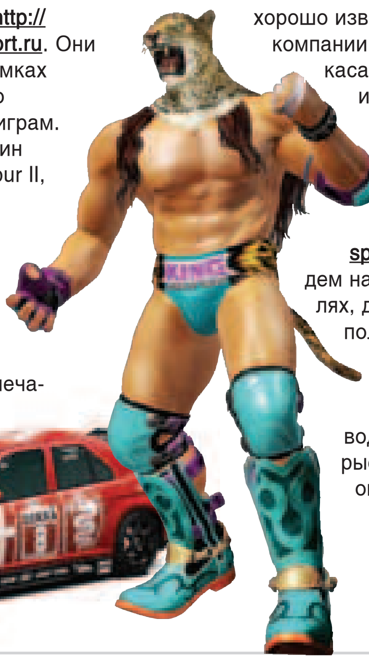

ASUS A8N SLI DELUXE + 2 X ASUS EN6800GT.


ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
GamePost
Незаменимый помощник при выборе игры
Описание:
Главная героиня BloodRayne признана едва ли не самой сексапильной виртуальной красавицей. Причем это не какая-нибудь домашняя девочка, а настоящая убийца. Да к тому же еще и вампир! И теперь она стала еще опаснее, чем раньше. Она выучила новые приемы рукопашного боя. Как она может прикончить жертву – нужно просто видеть!
BloodRayne 2
Жанр:
$65.99
Action
Описание:
Star Wars: Republic Commando представляет собой захватывающий action от лица члена элитного отряда войск Республики. Вам предстоит выполнять различные операции в глубоком тылу врага. Игры поражает не только качеством графики, но и натуралистичностью отображения батальных сцен.
Star Wars: Republic Commando
Жанр:
$65.99
Action
Описание:
Впервые игроки могут пережить отрочество вместе с их Симами! Проживание в общежитии, учеба, работа, общение с друзьями и шутки над учителями – The Sims 2: University продолжает открывать новые аспекты жизни для любителей самой продаваемой игры в мире.
The Sims 2: University
Жанр:
$18.99
Simulator Strategy
Role Playing
САМАЯ ПОЛНАЯ
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРАХ
* Огромное количество скриншотов
* Исчерпывающие описания
* Возможность посмотреть внутренности коробок
Играй просто!
GamePost
Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru
GAMEPOST

Весенний кубок «Страны Игр»



Мы приглашаем всех наших читателей, увлекающихся видеоиграми, на новые состязания, организованные нашим журналом и группой энтузиастов, ныне известных как команда сайта http://www.console-sport.ru. Они проводятся в рамках Кубка России по компьютерным играм. Список дисциплин таков: Soul Calibur II, Tekken 4, Gran Turismo 4 и Halo 2. Как обычно, нас поддерживают спонсоры, которые предоставят замечательные призы. Победителям в каждой из первых трех дисциплин достанутся slim-версии PlayStation 2, а занявшим второе и третье место – лицензионные игры для консоли. Это станет возможным благодаря хорошо известной читателям компании «Софт Клаб». Что касается Halo 2, то точной информации о призах пока нет, ищите обновления на сайтах http://www.gameland.ru и http://www.console-sport.ru. Играть мы будем на плазменных панелях, для Gran Turismo 4 используются рули Logitech Driven Force Pro, для остальных дисциплин – беспроводные джойпады, которые геймеры-файтеры опробовали еще на ИнфоКоме и остались весьма довольны. Можно будет приносить и подключать свои, если это необходимо. Все правила по каждой из дисциплин лежат на http://www.console-sport.ru в одноименном разделе.





Место проведения турнира – Экспоцентр на Красной Пресне (http://www.expocentr.ru). Проезд: ст. метро «Улица 1905 года», далее автобус № 12, «Экспресс» или маршрутным такси до остановки «Выставочный комплекс». Наш стенд будет работать с 11 по 14 мая. В первый день можно будет записаться для участия в турнире (бесплатно), а также вдоволь потренироваться друг с другом или же поиграть с организаторами турнира и работниками «СИ». 12 мая пройдет первая часть состязаний по Soul Calibur II и Halo 2, 13 мая – Tekken 4 и Gran Turismo 4. Учтите, что можно проигнорировать первый день (11 мая) и зарегистрироваться прямо перед турниром, до 12:00. Кроме того, каждый участник, записавшийся днем ранее, должен подойти к организаторам и сообщить им, что он прибыл. Просим не опаздывать. На 14 мая намечены финалы по всем четырем дисциплинам и торжественное награждение победителей.



И последнее. С этого года «Страна Игр» планирует на постоянной (!) основе проводить два больших турнира по видеоиграм – Осенний и Весенний Кубки. ■

Лучшие танцоры нашей страны

Первый чемпионат России по Dance Dance Revolution стал самым значимым событием в истории российской тусовки поклонников танцевальных симуляторов. Это оказалась настоящая борьба, в которой ничего не было известно заранее. Исход поединков решался буквально несколькими «степами». Один за другим терпели поражение многие сильные игроки. По окончании каждого поединка болельщики разражались оглушительным ревом. Победителем стал Сергей «Vospi» Аникин. Он прошел все состязания без единого поражения, устрашая соперников скрипом кроссовок, и вышел заслуженным чемпионом России по DDR. И это не пустые слова – на мероприятия съехались лучшие игроки со всей страны. Второе место занял Андрей «Rimu» Бессонов, третье – Армен «Blaze» Пахчанян. Все 16 участников, прошедшие отборочный тур, были награждены брелками чемпионата. Приз за первое место – танцевальный коврик, за второе и третье – фигурки аниме-персонажей. Мы надеемся, что отныне чемпионаты станут регулярными. Следите за новостями Бемафии на сайте http://www.bemafia.ru. ■

СПИСОК ПОБЕДИТЕЛЕЙ:

1	Vospi (Краснодар)
2	Rimu (Москва)
3	Blaze (Москва)
4	Cloud (Москва)
5-6	Bambr (Москва) и Zoi (Ростов-на-Дону)
7-8	#1313 (Москва); Alzarus (Санкт-Петербург)

В чемпионате участвовал также Сергей «TD» Цилюрик, наш автор. Он прошел отборочный тур, однако не смог добиться особых успехов в основной части. Всего в чемпионате приняли участие 27 человек, подробный отчет ищите на http://www.bemafia.ru.

Мини-турниры по видеоиграм

В первые недели апреля прошли очередные соревнования команды console-sport.ru. Как и всегда, местом проведения стал популярный клуб NetLand, который находится на четвертом этаже Центрального Детского мира.
Дисциплинами, по которым проводились турниры, стали Mortal Kombat: Deception, GranTurismo 4 и Pro Evolution Soccer 4. Любители легендарной серии Mortal Kombat собрались 3 апреля. К большому сожалению организаторов, поклонников этого файтинга нашлось всего-то около дюжины, но это не помешало им провести мероприятие на высоком уровне, ведь все файтеры показали высокий класс игры. К тому же, осталось время, чтобы провести дополнительный турнир по Tekken 5, в котором приняло участие несколько известных игроков. Десятого апреля выясняли игроки в Gran Turismo 4 и Pro Evolution Soccer4 выясняли, кто из них сильнейший в городе. Из-за низкого количества участников, турнир по футболу было решено проводить по смешанной системе. Всех геймеров разбили на две группы. Занявшие в группах первые два места встречались между собой. В результате, в финале играли Nick и Rio – он и завоевал первое место. В Gran Turismo 4 победителем стал постоянный посетитель турниров console-sport.ru PacMan. Найти подробную информацию о победителях, а также посмотреть на сводные рейтинги достижений геймеров, можно на http:/www.console-sport.ru.
Кроме того, в то же воскресенье в клубе Асталависта-5 прошел турнир по Soul Calibur II, организованный командой RST. Мероприятие вполне предсказуемо собрало несколько десятков человек и было весьма представительным. ■

Soul Calibur II (от RTS Team)

1 место:	OnYourMark
2 место:	Alucard
3 место:	Vincent


ЛУЧШИЕ БАЙК-КУРОРТЫ
MOUNTAIN BIKE ACTION
ОШИБКИ ПРОРАЙДЕРОВ, О КОТОРЫХ ОНИ НЕ СМОГЛИ ЗАБЫТЬ
ТЕСТ-ДРАЙВ
ТРИ ХАРДТЕЙЛА
МАСТЕР-КЛАСС
MOUNTAIN BIKE ACTION
ГЛАВНЫЙ ЖУРНАЛ РОССИИ
О МАУНТИНБАЙКЕ
В ПРОДАЖЕ С 6-го АПРЕЛЯ

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

HDD Feature Tool 1.94

http://www.hitachigst.com

Новая версия популярной утилиты управления жесткими дисками. Она позволяет менять/включать режимы ATA, регулировать кэш диска, отображаемую емкость и функции SMART, а также менять уровень шума (не для всех моделей HDD).

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 1797 Кбайт

HTinfo 1.9.1

http://w3get.com

Начинаете день с 2-3 любимых сайтов? Укажите HTinfo интересующие вас рубрики, она самостоятельно их загрузит, уберет лишнее (баннеры, меню), проиндексирует скачанное и создаст электронный журнал с оглавлением.

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 540 Кбайт

Image Analyzer 1.22.3

http://meesoft.logicnet.dk

Очень функциональный редактор изображений, отлично подходящий новичкам цифрового фото. Удаление «красных глаз», интеллектуальные фильтры и куча продвинутых особенностей, недоступных во многих коммерческих редакторах.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1920 Кбайт

ВСЕ >

Спам – это невыгодно

«Король спама» Скотт Рихтер, рассылавший более 250 миллионов рекламных посланий в день, вынужден официально заявить о банкротстве. Его компания OptinRealBig.com разорилась в результате череды судебных исков, поданных компаниями Майкрософт и Spitzer в рамках альянса по борьбе со спамом. Общая сумма штрафов OptinRealBig.com – $50 миллионов. Что интересно, спамеру удалось договориться с прокуратурой Нью-Йорка, а вот в Майкрософт на компромисс не пошли, что и привело «короля» к краху.



«КОРОЛЬ СПАМА» СТАЛ ОЧЕРЕДНОЙ ЖЕРТВОЙ ЖЕСТКИХ АМЕРИКАНСКИХ ЗАКОНОВ. ВОЗМОЖНО, ТЕПЕРЬ В СЕТИ СПАМА СТАНЕТ ЧУТЬ МЕНЬШЕ.

БОЙЦЫ ВСПОМИНАЮТ МИНУВШИЕ ДНИ...

18 марта свыше 5 тысяч человек пришли по пригласительным билетам в московский клуб «Зона», чтобы отметить трехлетний юбилей самого успешного игрового проекта Рунета – «Бойцовского клуба» (http://www.combats.ru). Отдадим должное организаторам праздника, подготовились они с толком: всадницы с флагами на улице, костры у входа, бесплатное угощение и напитки, а также эффектное шоу (рыцари в латах сражались с магами-огнеборцами) и приглашенные знаменитости (Куценко, Турчинский и другие). Особый интерес у ветеранов игры вызвала лотерея, суперпризом в которой был полный комплект основных артефактов для персонажа. Завершило же праздник эротическое лазерное шоу на «бойцовскую тему», повествующее о нелегкой жизни соблазнительных монстров. Дискотека продолжалась до самого утра.

О популярности проекта говорит и то, что одновременно с московской вечеринкой, встречи «БК»-шников прошли в Минске, Ташкенте, Самаре, Новосибирске, Тель-Авиве, Риге, Ростове-на-Дону и в ряде других городов России и зарубежья.

ВИРТУАЛЬНЫЙ МЕЧ ОБОРВАЛ РЕАЛЬНУЮ ЖИЗНЬ

Тронувшийся на почве любви к онлайновой игре Legend of Mir житель Шанхая забил до смерти своего конкурента, продавшего принадлежавший убийце игровой артефакт. История, как сообщает портал Internet.ru, началась в феврале этого года, когда будущий убийца, 41-летний Дзю Ченгвей (Qiu Chengwei), вместе с другом умудрились добыть артефакт с загадочным названием «меч дракона». Наигравшись с ним, приятели решили немного заработать и сдали меч в аренду некоему Чжу Каоюаню (Zhu Caoyuan), который, не долго думая, взял и продал чужую игрушку посторонним лицам, «наварив» на этом примерно $870. Ченгвей попытался отстоять свои интересы, обратившись в полицию, однако там его заявление отказались рассматривать, объяснив, что виртуальные предметы из игр не могут считаться объектом собственности и, соответственно, с юридической точки зрения Каоюань преступления не совершал. Попытавшись решить вопрос «в частном порядке», Ченгвей сорвался, полез в драку и, уже безо всякого «меча дракона», в приступе ярости убил должника.



ЮБИЛЕЙ «БОЙЦОВСКОГО КЛУБА» ОТМЕЧАЛИ С БОЛЬШИМ РАЗМАХОМ В МОСКВЕ И ДРУГИХ ГОРОДАХ РОССИИ.

ПИСЬМА НА ВЕЧНОМ ХРАНЕНИИ

Не успел бесплатный почтовый сервис Yahoo! Mail (http://mail.yahoo.com) объявить о предстоящем расширении дисковой квоты пользователя до 1 Гбайт, как главный соперник Google Gmail (http://gmail.google.com) нанес упреждающий удар – дисковая квота Gmail расширена до 2 Гбайт. Официально увеличение квоты приурочено к годовщине функционирования сервиса Google и является «подарком» его пользователям.

Чтобы еще сильнее прижать конкурентов, Google Gmail сообщил, что не собирается останавливаться и продолжит увеличивать объем дискового пространства, приходящийся на одного пользователя. Помимо возросшего места для хранения писем, обновленный Gmail имеет еще и поддержку формата RTF, POP-доступ, переадресацию и целую кучу бесплатных опций, вроде органайзера Picasa для хранения фотографий. Расплачиваться за все эти радости пользователю предстоит обычным образом – контекстной рекламой в письмах. Впрочем, Google клянется, что ее будет очень-очень мало.

НОВИЧОК МЕТИТ В ЛИДЕРЫ

«Лаборатория Касперского» опубликовала очередной «хит-парад» вирусов за март этого года (http://www. kaspersky.ru/news?id=161434469). Заочное противостояние пяти почтовых червей (Bagle, NetSky, Mydoom, Zafi, Lovgate) длится уже давно, и первый весенний месяц лишь немного изменил расстановку внутри первой тройки: на этот раз лидерство за семейством NetSky, во главе с самым распространенным червем 2004 года – NetSky.q.

В спор червей-ветеранов между собой неожиданно вмешался представитель новой, но очень активно

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Более 5 тысяч автосайтов Рунета ежедневно посещает 500 тысяч человек. Пик приходится на дневное время с 10 до 17 часов по Москве. Кроме того, в понедельник «автоуслугами» Сети пользуется чуть больше людей (на 4-5%), чем в остальные рабочие дни, а в пятницу примерно на 6-8% ниже, чем среди недели.

...Свыше 90% всех писем, проходящих ежедневно через почтовый сервис Яндекса, определяются им как спам.

...45-летний Ричард Грегг, продававший «налево» незаконно приобретенные копии программных продуктов Майкрософт, приговорен к двум годам лишения свободы и выплате пяти миллионов долларов на возмещение ущерба, понесенного родной компанией.

...Примерно треть американских налогоплательщиков собирается в этом году заполнить электронную декларацию о доходах и отослать ее в налоговую инспекцию по Интернету. В минувшем году таких было 28%.

...К 2009 году количество домашних пользователей американских операторов дешевой IP-телефонии вырастет с нынешних 3 до 27 миллионов человек.

...Финская компания F-Secure объявила об обнаружении очередного телефонного червя, поражающего телефоны, работающие под управлением операционной системы Symbian Series 60.

...Yahoo приступил к бета-тестированию службы поиска по отелям с возможностью одновременного бронирования мест.

...Google начал опытную эксплуатацию службы поиска такси с отслеживанием местонахождения машин в реальном времени.

...За последние 12 месяцев в рамках кампании

Мини-игры

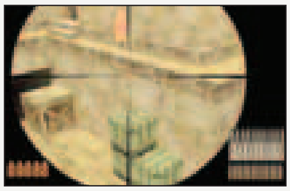
Наш выбор

Хотите пострелять и похулиганить? Никаких проблем. Или спасти планету Земля от пришельцев? Запросто. Научить обезьяну думать? Нет ничего проще. Эх, если бы не мини-игры, чем бы еще мы занимались на работе и во время учебы? Наверное, просто помирали бы со скуки...

CAMPER STRIKE

http://www.camperstrike.co.uk

Отменный онлайновый тренажер для отработки навыков стрельбы из засады, т.е. проклинаемого многими «кемперства». Удобно: не отрываясь от работы или учебы, отстреливаем ходячие мишени, стараясь пройти восемь уровней и выбить как можно больше очков за ограниченное время.



ULTIMATE DODGEBALL

http://neuromants.ru/PROGS/ultimate_dodgeball.swf

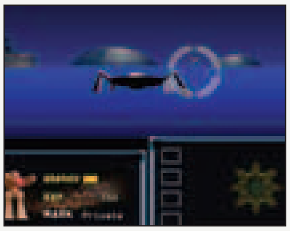
Двое парней кидают друг в друга тяжелыми мячами. У одного уже фингал, а другой, с виду целый, это как раз вы. Пройти надо 4 уровня, но сделать это очень непросто – соперники все прибывают. Одно попадание приносит всего 50 очков, а для победы их требуется аж 2000...



SPECTRUM 8

http://gzgames.co.uk/media/spectrum_8.swf

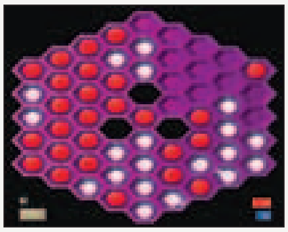
В 2087 Земля атакована пришельцами, 7 из 8-ми боевых отрядов планеты (их называют Spectrum'ами) облажались. Ваш боевой робот – последняя надежда отбить атаку и перейти в наступление. Увлекательный сюжет, отменный звук, бонусы и апгрейды. Что еще нужно геймеру?



HEXXAGON

http://www.addictinggames.com/hexxagon.html

Флэш-версия популярной в США и Европе настольной стратегии. Цель, как в любой игре такого рода, захватить все или большую часть поля! Для победы ставим фишки на доске, так чтобы в конце игры большинство их было окрашено в наш цвет. Играть можно с компьютером или вдвоем.



ФАКТ **Создатель сетевой библиотеки Lib.ru. Мошков оштрафован судом на 3000 руб. за публикацию в Интернете книги писателя Геворкяна. Это уже четвертый иск, проигранный сетевыми библиотеками Рунета.**

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

Info-Commander 2.5

http://infocommander.ru

В «Справочнике Российского Интернета» вы найдете 5000+ описаний и ссылок на сайты, удобно сгруппированные по разделам. Программа часто обновляется, на сайте есть 83 бесплатных тематических справочника.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 4382 Кбайт

VoiceMan 2.01

http://vsen.boom.ru

«Говорящая» программа прочитает вслух любые тексты, получит почту, поведает важные подробности о компьютере, а 4 анимированных персонажа развлекут пользователя забавными замечаниями, подскажут время и напомнят о встрече.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 3000 Кбайт

ВСЕ >

распространяющейся группы Mytob. Вариант Mytob.c, обнаруженный лишь 1 марта, уже добрался до четвертого места и продолжает стремительно набирать очки, поражая все большее число компьютеров. Фактически, согласно статистике последних дней, именно он и является в настоящий момент лидером, а тот факт, что черви Mytob используют два способа «размножения», делает их самыми возможными кандидатами на роль «спускового крючка» очередной эпидемии в Интернете.

НАРКОТИКИ, ДЕНЬГИ И СЕКС

Компания Sophos (http://www.sophos.com/pressoffice/pressrel/us/20050322spamwords.html) представила перечень слов, которые спамеры чаще всего используют в текстах рассылок. Как и пять лет назад, все они относятся к одной из трех тем – наркотики, деньги и секс. При этом 40% словесных «завлекалок» – фармацевтические термины (виагра, циалис, валиум, ксанакс и т.п.), 14% – различные словоформы, так или иначе связанные с сексуальной сферой (оргазм и т.п.). А остальное – вполне безобидные термины: «скидки», «доставка», «онлайн» и т.д. Анализ наиболее употребляемых спамерами слов важен для создания надежных фильтров электронной корреспонденции. Конечно, и сами спамеры прекрасно знают о проводимой работе и стараются всячески замаскировать «нехорошие» слова, используя для этого графику, неверное написание и замену отдельных букв цифрами (например, «О» заменяется цифрой 0 и т.п.).

РОССИЯН-ИНТЕРНЕТЧИКОВ СТАЛО БОЛЬШЕ

Фонд «Общественное мнение» (http://www.fom.ru), социологи которого раз в две недели опрашивают по месту жительства 3000 респондентов в возрасте от 18 лет, опубликовал очередное, десятое по счету, исследование «Интернет в России». Выяснилось, что за год пользователей Интернета в нашей стране стало на 3 млн. больше, а всего их 17.6 млн. человек. В самом выгодном положении оказались москвичи – в столице 41% населения (3.6 млн. человек) имеет доступ в Сеть. На второе место вышел Северо-Западный округ, в нем – 24%, во всех остальных регионах России интернетчиков мало – не более 13-15%.

Среди россиян, регулярно выходящих в Интернет, 46% делает это из дома, хотя для 41% их «домашний» выход – это все равно часть работы. 19% россиян проникает в Сеть «у друзей», 16% – по месту учебы, а еще 10% – в интернет-кафе. Мужчин в Рунете в полтора раза больше, чем женщин, а самые активные пользователи Всемирной паутины – это молодые люди в возрасте от 18 до 24 лет (39%). ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...по борьбе с мошенничеством в Интернете корпорация Майкрософт направила в суд 117 исков против фишеров (phishers), создающих поддельные сайты.

...В альтернативных браузерах семейства Firefox обнаружены «умеренно критические» ошибки, ставящие под угрозу безопасность частной жизни владельца атакуемой системы.

...Уже в течение нынешнего года в Москве появится сеть интерактивных аппаратов, на которых любой желающий сможет распечатать снимки со своей сотовой трубки.

...59% владельцев сотовых телефонов с помощью этих устройств выходят в Интернет.

...Средний житель Гонконга за месяц проводит в Интернете более 21 часа 53 минут. Это наивысший показатель для 12 индустриально развитых стран, на которые приходится 70% мирового интернет-трафика. На втором месте Япония (14 часов 50 минут), на третьем – Франция (14 часов 25 минут).

...В прошлом году из России на постоянное жительство в США перебралось почти 14 тыс. человек. Наибольшее же количество легальных иммигрантов прибыло в США из Мексики – 3.1 млн.

...Большинство американцев (57%) доверяют библейской версии сотворения человека, а не теории Чарльза Дарвина (33%).

...Ожирение сокращает продолжительность жизни человека на срок от 2 до 5 лет. Всего в мире более 1 млрд. человек имеют лишний вес, а примерно 300 млн. из них страдают ожирением.

«Интернет.ру» (http://www.internet.ru),
Вебпланета (http://www.webplanet.ru),
KM.ru (http://www.km.ru),
«Известия Науки» (http://www.inauka.ru)

Address СИ://СТАТЬИ.ОНЛАЙН/186/ ЕВГЕНИЙ МОРОЗОВ~/MOROZIK@CHAT.RU/

ТВ БЕЗ ТЮНЕРА

Интернету много раз прочили роль убийцы. Эксперты предрекали, что жертвами Глобальной сети вот-вот станут газеты, радио и телевидение. Жизнь, как это уже не раз случалось, расставила все по местам, и сегодня большинство из нас имеет выбор – читать, слушать или смотреть СМИ в традиционном варианте или пользоваться их сетевыми подобиями.

Газеты, журналы и книги пока, пожалуй, лучше всего воспринимаются на бумаге. А вот про «компьютерно-сетевые» радио и ТВ этого так однозначно уже не скажешь. Слабые линии связи не позволят, конечно, добиться достойного качества звука и картинки, но вот если у вас хороший канал и неограниченный трафик, то возможности приема теле/радиосигнала «по Интернету» стоит обсудить подробно.

ЧТО НАМ ПРЕДЛАГАЕТСЯ СЛУШАТЬ И ВИДЕТЬ?..

Все медиаресурсы Интернета можно условно поделить на две несхожие группы – «сетевые аналоги» традиционных вещателей и проекты, не имеющие офлайновой аудитории.

В первую попадут как хорошо знакомые каналы («Первый канал», СТС, НТВ, Ren-TV, «РТР-Планета», «ТВ Центр»), так и ряд малоизвестных в России вещателей, которые, однако, доступны для всей мировой русскоязычной аудитории – американские RTVI, «Телеклуб» и MTV, английский «ТВ Плюс», эстонский Life TV и другие. Практически все FM-радиостанции («Русское радио», «Авторадио», Наше радио», «Эхо Москвы» и т.п.) также имеют «зеркало».

Во второй группе русскоязычных телестанций пока нет, зато радиостанций хватает. Среди них есть такие необычные, как «Первое караоке-радио» (http://karradio.ru) и многоканальное «Интернет-радио 101» (http://101.ru). На этих радиостанциях любой может поставить в ротацию собственный клип, который услышит и оценит посредством рейтингового голосования весь Интернет.

КАЧЕСТВО И КОЛИЧЕСТВО

Какое же качество картинки и звука можно ожидать при получении ТВ-сигнала по обычному модему? Звук в большинстве своем неплохой – все-таки времена меняются, и нынче скорость связи ниже определенного предела уже не опускается (по крайней мере, в Москве), а программы-проигрыватели умеют «жертвовать» изображением в пользу звукового ряда.

С картинкой же дело обстоит так. Теоретически качество сигнала, соответствующее хотя бы VHS (320x240, 25 кадров/с), достигается при потоке в 1.5 Мбит/с. Современные алгоритмы компрессии заметно снижают эту величину, но для полноценного просмотра, а не «слайд-шоу», все же потребно 200, а еще лучше 300-500 Кбит/с. Таким образом, понятно, что «скорость потока» обычного dial-up'а обеспечит, увы, лишь 1-3 кадра/сек и для сетевого телевидения предпочтительнее DSL (от 256 Кбит/с) и быстрее.

Что касается требований к «железу», необходимому для просмотра сетевого телевидения, то они крайне либеральны – любой компьютер, без запинок проигрывающий обычные видеофайлы (AVI, MPEG, RPM), прекрасно справится и с потоковым видеосигналом.

Что бы еще такого посмотреть или послушать?..

«Интернет-телевидение» (http://www.guzei.com/live/tv/) – поиск вещателей по критериям, ключевым словам, рейтинг популярности. Отлично выполненный и хорошо структурированный сайт на русском и английском языках. Если вы ищете российские вещатели или самые популярные из иностранных, то поиск стоит начать именно здесь.

Webtelek (http://www.webtelek.com) – не только обширный каталог и рейтинг ТВ- и радиоресурсов Сети, но и место, откуда одним щелчком мыши можно начать просмотр телепрограмм.

«Интернет-радио. Доставка на дом» (http://radio.ext.ru) – Первый российский радиопортал. Лучшие сетевые и эфирные русскоязычные радиостанции собраны в одном месте.



Еще проще с программным обеспечением. Для подавляющего большинства теле- и радиоканалов за глаза хватит обычного Windows Media Player, имеющегося в стандартной комплектации операционной системы. Хорошо если его версия будет не ниже 6.4, а еще лучше – 9.x.

Если же ограничиться только прослушиванием радио, то достаточно будет и Winamp'а (http://www.winamp. com) свежих моделей (5.x).

PRO ET CONTRA

Каковы же достоинства и недостатки сетевого радио и телевидения? Начнем с плохого. Качество картинки и, в куда меньшей степени, звука, даже при наличии скоростного подключения к Интернету, не удовлетворит взыскательных ценителей. Самой большой скоростью, на которой сегодня транслируется потоковое видео телестанциями, является 755 Кбит/с. Подключением на скорости около 1 Мбит/с мо-





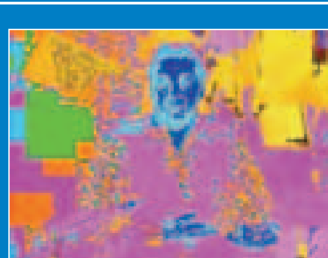
ОДИН И ТОТ ЖЕ ФИЛЬМ НА ОБЫЧНОМ ТЕЛЕВИЗОРЕ И НА ЭКРАНЕ КОМПЬЮТЕРА С «ДОСТАВКОЙ» ИЗ ИНТЕРНЕТА. ВО ВТОРОМ СЛУЧАЕ КАЧЕСТВО КАРТИНКИ НИЖЕ, НО ОСТАЕТСЯ ПРИЕМЛЕМЫМ ДЛЯ ПРОСМОТРА.



ПОКА СЕТЕВОЕ ТВ ЛУЧШЕ ВСЕГО ПОДХОДИТ ДЛЯ ПРОСМОТРА НОВОСТЕЙ И МУЗЫКАЛЬНЫХ КЛИПОВ.

«Прерывистый» сигнал: как с ним бороться?

При просмотре сетевого ТВ многие столкнутся с такой трудностью – сеанс периодически останавливается и начинается «буферизация». Возникает это потому, что видеоматериалы высокого качества оптимизированы для каналов с высокой скоростью связи, а компьютер с настройками «по умолчанию» оказывается на голодном пайке с пустым буфером. Во многих случаях справиться с этой бедой можно так. В Windows Media Player откройте пункты меню «Сервис» – «Параметры...» – «Быстродействие». В подпункте «Сетевая буферизация» выберите «Буфер» и



задайте желаемое время буферизации. Обычно достаточно 15-ти секунд, но в каждом конкретном случае по-разному. Попробуйте подобрать оптимальное для данной телестанции значение.

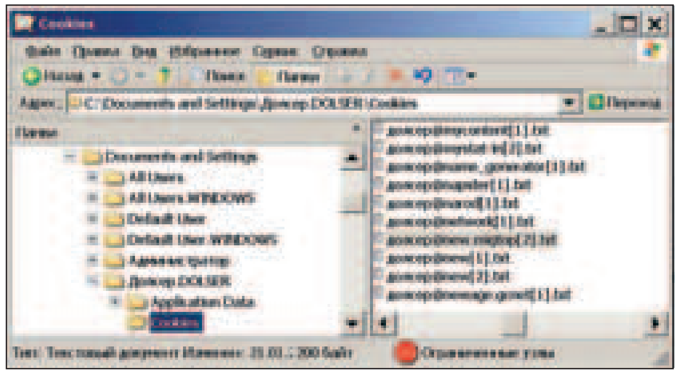
гут похвастать лишь единицы, а всем остальным придется довольствоваться гораздо меньшими показателями сигнала (минимум – около 30 Кбит/с, типичное значение – 200-220 Кбит/с). Впрочем, если вы, имея обычный DSL-доступ, захотите за работой смотреть в небольшом окошке новости или клипы, то полученное в этом случае изображение вас, скорее всего, устроит.
Для сетевого радио нормальными являются скорости потокового аудио от 16 до 128 Кбит/с. Тем, кто «на ты» с MP3-музыкой, легко представить себе разницу в качестве звучания при указанных скоростях. В первом случае уши вянут, а во втором звук не так уж и плох.
На этом «минусы» заканчиваются и начинаются «плюсы».
Первое и, возможно, самое главное достоинство – удивительное разнообразие сетевого телевидения и радио. Найти можно практически все, даже если ограничиваться лишь русскоязычным вещанием. Художественные и документальные фильмы, выпуски общемировых и деловых новостей, разнообразные шоу, классика, народные песни и частушки, рок, поп – всего не перечислить, лучше заглянуть на профильные сайты (их адреса – на врезке).
Немаловажным достоинством сетевого ТВ можно считать его аппаратную независимость: пользователю, располагающему более-менее современным компьютером и хорошим доступом в Интернет (например, в офисе), не требуется приобретать TV- или FM-тюнер, прокладывать провода или устанавливать антенну.

ТВ ДЛЯ ГЕЙМЕРА
Особенно привлекательными сетевое телевидение и радио могут показаться как раз читателям нашего журнала, ведь в Интернете еще со времен второго Quake существуют особые «геймерские» ТВ и радио, о которых рассказывалось в 17(170) номере «Страны Игр» за 2004 год. Если у вас не сохранился этот выпуск или вы пропустили заметку, то вот пара ссылок на сайты, обязательные для посещения:

Gamer.tv
http://www.gamer.tv
Крупнейший зарубежный видеопортал, посвященный играм. Здесь – тонны игрового видео, разбитого на 6 разделов: Gamer.Tv (видео из игр со всего мира), Gamiacs (видео из игр для подрастающего поколения геймеров), EndZone (спортивные и приставочные игры), Evolver (посмотрите на прогресс в игровом мире), 10 Play (лучшие приставочные игры), Around the World in 80 Games (игры со всего мира).

N-TV Gaming Television
http://www.internetv.com/netshow/gamersntv.htm
N-TV Television отличает подбор и способ подачи материалов для трансляции. Если многие довольствуются лишь отдельными роликами, то на N-TV можно наблюдать игровой процесс непосредственно – в клубах, на LAN-вечеринках и в других уютных местечках. Вдобавок к этому много прикольных репортажей, статей и профильной рекламы – того же Doom 3 или грядущих хитов. ■

УГОЛОК НОВИЧКА



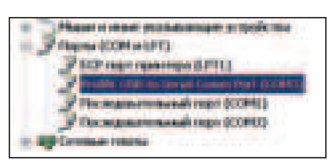
kunst@auswaertiges-amt.de: *Я все время выходила из дома в форум автоматически, а потом вошла с компьютера подруги в общежитии, поменяла пароль, и... теперь из дома меня вообще туда не пускают! Что делать? Мария...*

О: Чаще всего сетевые форумы сохраняют индивидуальные настройки, например, пароли, в файлах cookie на жестком диске компьютера. И если пароль последний раз поменяли с другой машины, то домашняя, естественно, об этом не знает. Она отсылает старый пароль и потому вход в форум закрыт. Чтобы поправить дело, более опытные пользователи могут зайти в каталог C:\Documents and Settings\user_name\Local Settings\Temporary Internet Files и удалить файл вида user_name@forum[x].txt. user_name – имя пользователя при входе в Windows (не в форум!), forum – часть интернет-адреса форума, между префиксом www. и доменом (.com, .ru и т.п.), а [x] – любое число. Чтобы убедиться, что удаляется нужный cookie, можно просмотреть файл, кликнув на нем два раза. В нужном файле третья строчка – интернет-адрес форума вида forum.gameland.ru. Можно поступить и еще проще: удалить все файлы cookies. В Internet Explorer'е это делается из меню «Сервис» – «Свойства обозревателя» – закладка «Общие», кнопка «Удалить «Cookie»...». Но в этом случае вы потеряете все личные настройки для всех других сайтов! После удаления одного или всех cookies при входе в форум придется один раз ввести имя пользователя и пароль, после чего создастся новый файл и на сайт вас опять будут пускать автоматически.



Zavyal@yandex.ru: *Я постоянный читатель Вашего журнала. Хочу установить утилиту Ad-Aware SE, но у меня на компе стоят Касперский и Outpost Firewall. Не будет ли она лишней? И сколько стоит скачать ее? Сергей...*

О: Ставьте последнюю версию Ad-Aware SE – никаких проблем быть не должно, наоборот, сэкономите трафик и повысите быстродействие компьютера, избавившись от кучи шпионских модулей. Скачать утилиту можно совершенно бесплатно с http://www.lavasoftusa.com/software/adaware/. Обновление программы происходит автоматически через Интернет.



mamin@comtv.ru: *Скачал p2ktools. Подключаю свою Motorola через USB к компьютеру, запускаю прогу, и в настройках предлагается выбрать порт. А там только com1, com2..., но у меня-то USB! Что делать? Н.Мамин...*

О: Не обращайте внимания, COM-порт в данном случае просто эмулируется через USB, и все работает как надо. Тонкости использования утилиты, объединившей возможности популярных p2kman и p2kseem, и применимость ее к разным моделям мобильников Motorola можно узнать на русскоязычном P2KTools (http://p2ktools.motofan.ru).



arthur_tlisov@mail.ru: *На одном из ваших дисков были винилы для NFSU2. Есть ли программа для открывания vinils.bin из игры NFSU2? Где ее скачать (программу, а не игру)? Артур...*

О: Программ для «винилов и не только...» много, ради интереса загляните, например, на http://www.nd4spdworld.com/?section=util&v=7 в раздел Util List. Что касается работы с графикой, то многим нравится BinTex, с помощью которой можно не только импортировать (вытаскивать) текстуры из файлов texture.bin и vinils.bin, но и сохранять (экспортировать) измененные текстуры в игру. Загрузить утилиту можно тут – http://www.nd4spdworld.com/nfsu/downloads/utils/bin4-0.3.zip.



arthur_tlisov@mail.ru: *С помощью FlashGet закачал mp3-файл, но не до конца. Теперь он записан не как .mp3, а как .jc!. Winamp его проигрывает, а в телефон записать не могу. Как переделать его в mp3? Артур...*

О: jc! – это принятый по умолчанию формат временных файлов менеджера закачек FlashGet. Если Winamp такой «недокачанный» файл распознает и проигрывает, то можно поступить следующим образом. С http://streamripper.sourceforge.net скачиваем и устанавливаем специальный плагин для Winamp под названием Streamripper. Теперь любые форматы файлов, которые понимает Winamp (от mp3 до потокового радиовещания в Интернете), можно сохранить на жестком диске компьютера в нужном вам формате mp3. А затем полученный таким образом «нормальный» файл загрузить в мобильный телефон. ■

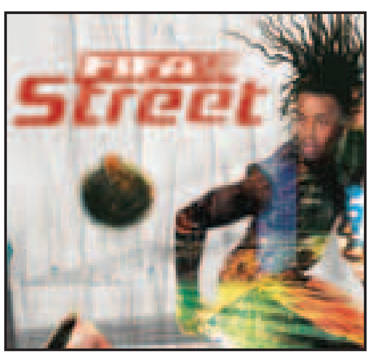
Автор:
Петр Головин
golovin@gameland.ru

[PS2] LEGO STAR WARS



Чтобы использовать один из указанных ниже читов, направляйтесь в Dexter's Diner и выбирайте опцию ввода кодов.
987UYR – вызвать Battle Droid;
EN11K5 – вызвать Battle Droid (Commander);
LK42U6 – вызвать Battle Droid (Geonosis);
KF999A – вызвать Battle Droid (Security);
LA811Y – вызвать Bobba Fett;
F8B4L6 – вызвать Clone;
BHU72T – вызвать Clone (Episode III Pilot);
N3T6P8 – вызвать Clone (Episode III Swamp);
RS6E25 – вызвать Clone (Episode III Walker);
ER33JN – вызвать Clone (Episode III);
14PGMN – вызвать Count Dooku;
A32CAM – вызвать Darth Sidious;
VR832U – вызвать Disquised Clone;
DH382U – вызвать Droideka;
SF321Y – вызвать General Grievous;
19D7NB – вызвать Geonosian;
U63B2A – вызвать Gonk Droid;
ZTY392 – вызвать Grievous' Bodyguard;
4PR28U – режим неуязвимости;
PL47NH – вызвать Jango Fett;
DP55MV – вызвать Ki-Adi Hundi;
CBR954 – вызвать Kit Fisto;
A725X4 – вызвать Luminara;
MS952L – вызвать Mace Windu (Episode III);
92UJ7D – вызвать Padme;
R840JU – вызвать PK Droid;
BEQ82H – вызвать Princess Leia;
L54YUK – вызвать Rebel trooper;
PP43JX – вызвать Royal Guard;
EUW862 – вызвать Shaak Ti;
XZNR21 – вызвать Super Battle Droid;
H35TUX – вызвать Darth Maul;
A725X4 – вызвать Luminara Unduli.

[PS2] FIFA STREET



Чтобы включить режим ввода кодов, поставьте игру на паузу, зажмите клавиши L1+▲ и нажмите ▲, ◀, ▼, ▼, ▶, ▼, ▲, ◀, ▶, ▶, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ▲ – все игроки становятся гигантами;
▶, ▶, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀ – вернуться к нормальному размеру игроков.

[PC] PSYCHOTOXIC



Во время игры нажмите клавишу ~ (тильда) и в строке консоли введите указанные коды:
lua allammo() – получить патроны для всех видов оружия;
lua god() – режим бога;
lua levelend() – перейти на следующий уровень;
lua PlayerInvisible() – невидимость для противников;
lua PTFly([on/off]) – включить/отключить режим свободного полета;
lua summon(Pickup Название оружия) – получить выбранный вид оружия из приведенного ниже списка:
Colt;
Socom;
Mac10;
PumpGun;
M16;
Sniper;
GatlingGun;
Flamer;
Jackhammer;
UdderGun;
A_Gun;
IonRifle;
PitBull;
SpectreEyes.

ЕЩЕ

[PC] ACT OF WAR: DIRECT ACTION

Все представленные читы вводятся непосредственно во время игры:
Motherrussia – получить танк Т-80;
Coolihaveanewcar – бронированная машина CIA;
Coolimthepresident – вызывать президента;
Swatatyourorders – дополнительная команда спецназа;
Bringouthedead – вызвать скорую помощь;
Blackhawkdown – получить ракету SA12;
Fortknox – получить 1000 $;
Ineedalltechnos – возможность строить все здания с начала игры.

[PC] STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Во время игры нажмите клавишу ~ (тильда) и вызовите консоль. В появившемся окне введите следующие читы:
Loaded – получить все оружие и боеприпасы;
Ghost – возможность проходить сквозь стены;
PlayersOnly – «заморозить» противников;
AllAmmo – получить 999 для всех видов оружия;
God – режим бога;
Slomo x – замедление времени (вместо «x» поставьте любую величину от 1 до 10);
Darman – пропустить этап.

[Xbox] X-MEN: LEGENDS

Секретные персонажи:
Colossus – пройдите этап Nuclear Facility;
Cyclops – пройдите этап Beat Mystique;
Gambit – пройдите третий уровень игры;
Ice Man, Jean Grey, Beast, Rogue, and Storm – открываются после прохождения первого уровня;
Magma – победите Blob'a в миссии за Magma/Cyclops.

[PC] STOLEN

Чтобы активировать режим больших голов у противников, добавьте в свойствах исполняемого файла (**Stolen.exe**) строчку **-sendintheclowns**. После изменения файл должен выглядеть следующим образом: **Stolen.exe -sendintheclowns**.

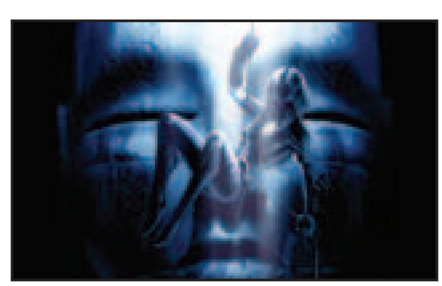
[XBOX] ROBOTS



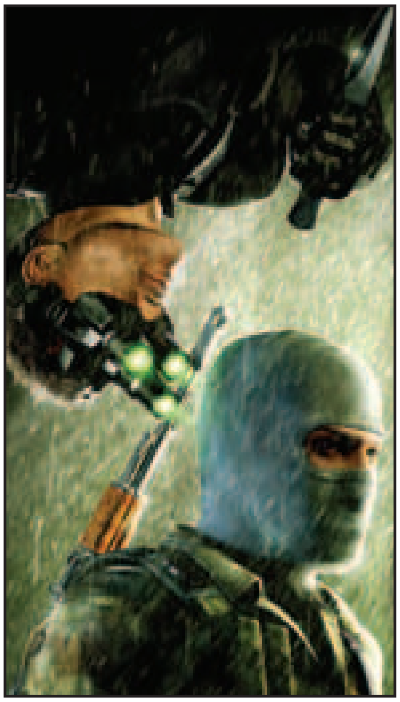
Все представленные ниже коды активируются во время игры в режиме паузы. Использовать для ввода следует только **d-pad**. Читы должны вводиться быстро, иначе они могут не сработать. Если вы все сделали правильно, прозвучит звуковой сигнал.
▲, ▼, ▼, ▲, ▶, ▶, ◀, ▶ – большая голова у Родни (Rodney);
▲, ▶, ▼, ▲, ◀, ▲, ▶, ◀ – бесконечное здоровье.

[PC] DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

Во время игры нажмите одновременно клавиши CTRL+ALT+~, чтобы вызвать консоль. В появившемся окне вводите следующие команды:
give keys – получить ключи от дверей на всех уровнях;
give all – получить максимальное количество брони, патронов, а также все доступное оружие;
give ammo – максимально восстановить боезапас;
give armor – максимально восстановить броню;
give health – восстановить здоровье;
give weapon_shotgun_double – получить двуствольный дробовик;
give weapon_grabber – получить гравитационную пушку (grabber gun);
give ammo_grenade_small – получить гранаты;
give weapon_bfg – получить BFG 9000;
give weapon_chaingun – получить Chaingun;
give weapon_machinegun – получить Machine Gun;
give weapon_plasmagun – получить Plasma Rifle;
give weapon_rocketlauncher – получить Rocket Launcher;
give weapon_shotgun – получить Shotgun;
god – режим бога;
map game/deltax – начать игру на этапе Delta Labs;
map game/phobos – начать игру на этапе Phobos Sector;
map game/erebus – начать новую игру на этапе Erebus Level;
map game/hell – начать игру на этапе Hell level.



[PC] TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY



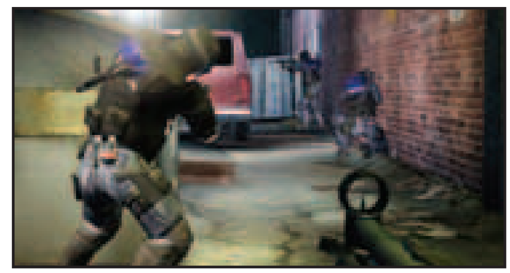
Чтобы активировать читы, вам придется немного покопаться в профайле игры, который находится в папке **C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\Profiles\[НАЗВАНИЕ ПРОФАЙЛА].ini**. Откройте этот файл в любом текстовом редакторе и впишите туда необходимые строки:

Fly – режим свободного полета;
Invisible – Сэм становится невидимым для противников;
Invincible – бессмертие;
health – восстановить здоровье;
ammo – получить боеприпасы для всех видов оружия;
summon echeloningredient.eringairfoilround – получить airfoil round;
summon echeloningredient.eflashbang – получить flashbang;
summon echeloningredient.efraggrenade – получить frag grenade;
summon echeloningredient.esmokegrenade – получить smoke grenade;
summon echeloningredient.estickycamera – получить sticky camera;
summon echeloningredient.estickyshocker – получить sticky shocker;
summon echeloningredient.ewallmine – получить wallmine.

После того как вы напишите необходимую команду, необходимо назначить для нее используемую клавишу на клавиатуре, например, **Invisible=F2**.

[PC] SWAT 4

Откройте файл **Swat4.ini** в любом текстовом редакторе и найдите там строчку **Engine.GameEngine**. Измените параметр **EnableDevTools=False** на **EnableDevTools=True.**
Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши (тильда), и вводите нижепредставленные коды:
behindview 1 – вид от третьего лица;
behindview 0 – вернуться к виду от первого лица;
SetGravity X – изменить параметры гравитации на желаемую величину;
God – режим бога;
SetJump X – увеличить высоту прыжка на желаемую величину;
Ghost – включить режим прохождения сквозь стены;
Walk – отключить режим прохождения сквозб стены.



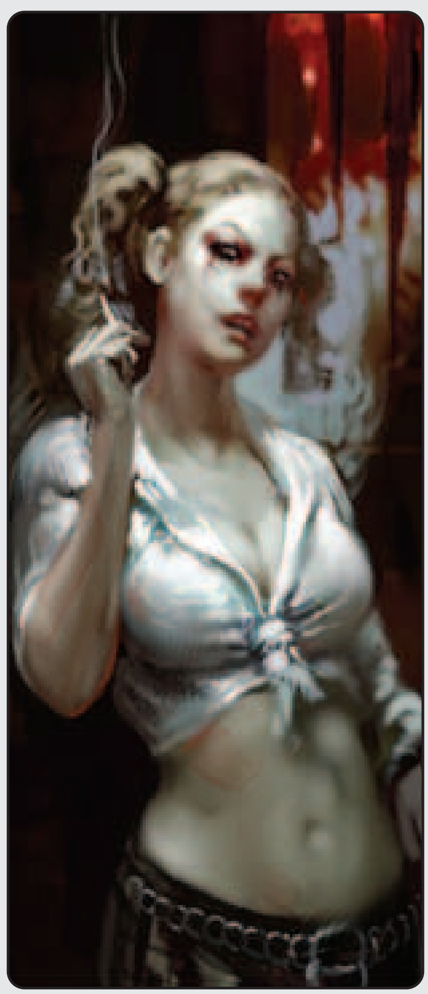
EASTER EGGS

VAMIRE THE MASQUERADE – BLOODLINES

The Lost Boys
Большинство «пасхалок» так или иначе связано с фильмами. Одна из самых известных кинолент, к которой обратились создатели, – The Lost Boys, вышла на экраны в 1987 году. Отсылка эта выполнена в виде секретного квеста Head Vampire, который можно получить на пляже в Санта-Монике. Сюжет задания (уничтожение главного вампира) во всех деталях скопирован разработчиками с упомянутого фильма.

The Running Man
В подземных катакомбах под Голливудом (миссия по нахождению Носферату) вы можете найти странные дневники, в которых рассказывается история загадочных событий, связанных с этим зловещим местом. В них упомянуты три человека, сгинувшие в канализации. Их имена Whitman, Price и Haddad. Именно так звали трех персонажей фильма The Running Man («Бегущий человек») с Арнольдом Шварценеггером. В фильме они таинственным образом исчезли после очередного кровавого телешоу.

Ливерпульская четверка
Если послушать саундтрек к игре, можно решить, что разработчики любят только тяжелый рок и готику. Но это не так. Они знают толк в хорошей музыке и



обожают The Beatles. Чтобы убедиться в этом, отправляйтесь в больницу Санта-Моники. В одном из компьютеров есть информация о врачах. Фраза «No one can succeed like Dr. Robert» взята из текста одной из песен ливерпульской четверки.

Галактические часы
Если вы внимательно смотрели вступительный ролик, то обратили внимание на часы фирмы Zaphod. Zaphod Beeblebrox – это имя президента Галактики из культового романа писателя Дугласа Адамса, автора бестселлера «Автостопом по галактике».

Dracula и Castlevania
Когда Мандарин начнет проводить с главным героем опыты в здании Fu Syndicate, он невзначай упомянет об экспериментах Van Helsing и Team Belmont. Речь идет о Ван Хельсинге – герое романа Брэма Стокера «Дракула». А Belmont – это клан вампиров из популярной серии игр Castlevania.

Хакер-вампир
Одним из самых интересных приколов Vamire The Masquerade – Bloodlines является упоминание о знаменитом хакере – Кевине Митнике (Kevin Mitnick), отбывающем срок за взлом. В игре вам встретится персонаж с таким же именем. Если вы играете за малкавиана, истории, рассказанные Митником, будут отсылать вас к известному роману Уильяма Гибсона «Нейромант».

Жду ваших предложений по содержанию рубрики.
Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, пусть все тайное станет явным!

Автор:
Петр «Tiger» Битюков
tiger@massiveassault.com

Massive Assault: Расцвет Лиги

Свою родословную игра ведет от Massive Assault, но произошедшие изменения добавили проекту динамизма и напряжения. Чтобы прочувствовать всю прелесть и глубину этой пошаговой стратегии, надо быть заранее готовым к тому, что в ней придется действительно думать и использовать самые разнообразные подходы. Я постараюсь помочь вам освоиться и научиться составлять и успешно реализовывать план боевых операций.

Важно навязать противнику свою волю

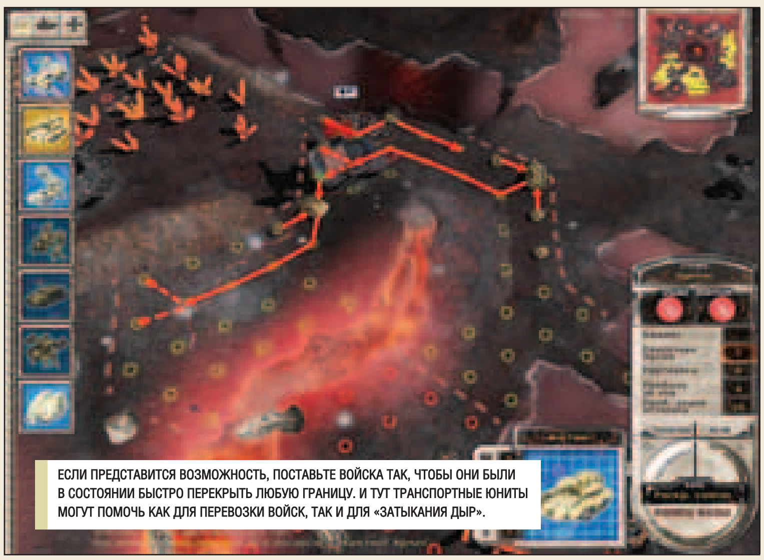
Заставьте оппонента действовать по вашему плану. Например, вы и ваш противник раскрыли две страны для вторжения в третью, которая служит буфером между вами. Что делать? Во-первых, если противник собирается вторгаться в эту страну, то она почти наверняка нейтральна; во-вторых, если кто-то нападет на нее, противник получит свободный доступ в эту страну, а, кроме того, еще и контроль над партизанами. Вполне возможно, что «честь» начать вторжение следует предоставить противнику, особенно если у него поблизости больше войск или он получает большие доходы, а самому перебросить войска и захватить другую страну, за контроль над которой не придется вести затяжных боев. Другой пример. Противник собирается напасть на нейтральную страну по соседству с вашим секретным союзником, не нужно ему мешать, пусть он сначала своим вторжением превратит ее в вашего союзника, а потом вы можете раскрыть своего секретного союзника и попытаетесь выбить неприятеля из этой страны.

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Сразу же после начала сражения (речь пойдет в основном о «Мировых войнах»), вы и ваш оппонент должны будете раскрыть своего первого секретного союзника.
Элемент случайности сведен к минимуму, а именно – к начальному расположению стран. Все остальное – в ваших руках. Как бы плохо ни распределились территории, вы все равно можете одержать победу, если сумеете грамотно распорядиться своими силами. Причем, чем больше размер карты, тем меньшую роль удача играет в исходе поединка.
При составлении стратегического плана подумайте, в каких зонах у вас больше стран, какие доходы они приносят и насколько удобны возможные пути переброски резервов. Определив участок планеты, на котором вы сможете рассчитывать на перевес сил, раскройте там одно из государств.
Вам необходимо захватить максимальное количество стран за минимальное время. Обе стороны изначально имеют равные доходы и площадь территорий, но чем быстрее вы установите контроль над новыми землями, тем быстрее начнете получать дополнительную прибыль. Надо всегда стремиться найти разумный компромисс между безопасностью и инициативой, защитой и нападением.
Порой полезно сразу же раскрыть самую развитую страну, чтобы обеспечить в дальнейшем получение высокого дохода с нее, а также возможность нанесения первого удара максимальными силами. Вы не можете полностью обезопасить себя от вторжения противника, ведь вертолеты почти всегда могут без проблем прорваться на вашу территорию, поэтому постарайтесь оберегать в первую очередь свою столицу. Ее потеря лишит вас как минимум одного источника дохода и может привести к утрате самолетов, базирующихся в городе.
Не бойтесь изменять свой план по ходу игры. Главное, не следует безоговорочно отдавать противнику инициативу и лишь реагировать на его действия, не пытаясь заставить его действовать в выгодном для вас ключе. Например, вы приготовились к атаке на неизвестную страну, оставив одну из границ слабо защищенной. После раскрытия оказалось, что именно на ней вы и соприкасаетесь с врагом. Помните, что ваша армия не «пожарная команда», тем более что переброс всех сил, скорее всего, приведет к тому, что войска будут подходить к новому фронту по частям и понесут значительные потери. Вы потеряете инициативу, а в конечном итоге это может закончиться и поражением. Подумайте, сколько ваша армия и партизаны смогут сдерживать захватчиков на границе? Сколько времени займет операция по захвату страны, на которую нацелены ваши основные силы? Есть ли у вас в резерве государство по соседству? Все варианты предусмотреть невозможно , но нужно стремиться к разумному сочетанию риска и расчета.
Вам придется научиться жертвовать территорией, а порой и целыми странами ради выигрыша времени. Вы можете уйти в глухую оборону на том участке, где противник обладает серьезным преимуществом, и втянуть его в длительное сражение. Стремитесь нанести ему чувствительный урон и оттянуть на этот участок как можно больше вражеских сил. Одновременно собирайте мощный кулак в другой части карты и старайтесь быстрее занять там достаточно стран, чтобы компенсировать все свои потери, а потом и переходите в наступление.
Если противник собирается атаковать вашего секретного союзника, не нужно сразу раскрывать его. Возможно, следует примириться с потерей дохода со своей страны, так как обычно силы вторжения превосходят секретную армию, а раннее обнаружение приведет только к краткой задержке, после которой противник получит не только доход, но и контрибуцию. В дальнейшем вы можете получить гораздо больше пользы от раскрытия государства, если перебросите дополнительные войска из других стран или если враг, установив контроль над территорией, двинется дальше.
Нельзя допускать длительного простоя армии без дела. Если поблизости имеется нейтральная страна, которую можно занять, атакуйте ее. Не торопитесь раскрывать все свои государства. Возможно, это позволит в дальнейшем нанести по противнику сокрушительный удар, открыв своего союзника рядом с его незащищенной границей. Да и существование нераскрытого союзника будет оказывать на оппонента большое психологическое давление и сковывать его действия неопределенностью.

ПОЛЕЗНЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ И ХИТРОСТИ

При расстановке войск учитывайте дальность стрельбы и показатель живучести. Например, ракетные уста-



ЕСЛИ ПРЕДСТАВИТСЯ ВОЗМОЖНОСТЬ, ПОСТАВЬТЕ ВОЙСКА ТАК, ЧТОБЫ ОНИ БЫЛИ В СОСТОЯНИИ БЫСТРО ПЕРЕКРЫТЬ ЛЮБУЮ ГРАНИЦУ. И ТУТ ТРАНСПОРТНЫЕ ЮНИТЫ МОГУТ ПОМОЧЬ КАК ДЛЯ ПЕРЕВОЗКИ ВОЙСК, ТАК И ДЛЯ «ЗАТЫКАНИЯ ДЫР».

новки следует защищать другими, более дешевыми юнитами или расставлять в труднодоступных участках. Не забывайте проверять с помощью клавиши SHIFT, существует ли опасность вражеской атаки в данном районе и кто именно может вас атаковать. Иногда можно даже смириться с ударом противника по ценной технике, если он не будет смертельным.

ВТОРЖЕНИЕ В СТРАНУ

Стремитесь занять столицу с первого же удара (для этого полезны транспорты с войсками и вертолеты). Помните, что любой, даже самый слабый юнит на территории страны гарантирует, что вы не получите с нее доход.

Заранее подумайте о борьбе с партизанами. Приготовьте транспорт и пару танков, которые могут быть быстро погружены и отправлены в дальний конец страны, чтобы не дать противнику затянуть сражение, или же используйте вертолеты. Чем быстрее вы захватите государство, тем больше будет ваш доход в ближайшем будущем, а значит, вы скорее сможете приступить к новым операциям.

Нельзя вторгаться через границу силами, которые могут быть с ходу уничтожены партизанами. Иначе противник установит контроль над дополнительной страной и вам придется тратить силы и время на повторную атаку. Не оставляйте транспорты с войсками в зоне досягаемости партизан. Поставьте в свою столицу какой-нибудь сухопутный юнит, чтобы вражеские ополченцы не прервали получение доходов с вашей страны.

ПАРТИЗАНЫ

Очень полезным может оказаться провоцирование противника с целью заполучить в свои ряды партизан. Если вы правильно рассчитаете свои силы, то после такого вторжения не просто сможете выбить все вторгшиеся войска, но еще и получите дополнительное усиление армии в виде ополчения. А это позволит удерживать границу еще несколько ходов или даже радикально изменить соотношение сил на этом участке фронта. Если нападение было совершено на нейтральную страну и партизаны в одиночку не справятся с врагом, надо посмотреть, нет ли поблизости войск, которые с помощью партизанских транспортов могли бы сразу прибыть к линии фронта и очистить территорию государства.

Если нужно затянуть получение дохода противником, лучше поставить свои войска в отдаленных и труднодоступных местах или в столице. Для этого лучше всего подходят доты.

Если удержать страну нет шансов или вы планируете перебросить сюда подкрепление и хотите немедленно наказать противника за нападение, нужно определить самые ценные и уязвимые юниты врага и, исходя из этого, выставить партизан. В качестве целей лучше выбрать наименее живучие и самые дорогие юниты – транспорты, вертолеты, ПВО, амфибии и ракетные установки. Можно использовать и комбинацию атак партизан: часть бросить на достойную цель, а часть оставить для дальнейшей «затяжки времени».

Если вы планируете нанести контрудар (например, атакованная или соседняя с противником страна – ваш секретный союзник), тогда может быть полезно начать вторжение на вражескую территорию. При этом вы можете ставить перед собой разные цели:

- Вызвать партизан у противника, чтобы облегчить будущее вторжение в эту страну. Например, вы собираетесь раскрыть секретного союзника, когда у врага не будет достаточно войск поблизости. С этой целью достаточно пересечь границу одним дешевым юнитом.
- Сорвать доходы оппонента на максимально длительный период. Для этого надо пересечь границу как можно более живучими и многочисленными войсками или занять чужую столицу.

Но помните, что неподготовленная контратака партизанами часто бывает невыгодна, так как противник тоже получит дополнительные войска в свое распоряжение.

Если атакованная страна (или соседняя с ней) являются вашими секретными союзниками, вы можете попробовать заманить противника в ловушку. Для этого поставьте партизан в отдаленном труднодоступном районе или у границы своего союзника. Очень удачным способом раскрытия является блокирование вражеских транспортов с войсками таким образом, чтобы они не могли ни уйти, ни выгрузить армии.

Когда нет возможности удержать страну хотя бы несколько ходов или нанести серьезный урон противнику, имеет смысл эвакуировать партизан с помощью морского транспорта или вертолета.

СОСТАВ ВОЙСК

Обычно при наступлении лучше использовать быстрые юниты с высокой огневой мощью (танки, роботы, вертолеты), а также транспорты.

При обороне особое внимание следует уделить живучести войск, поэтому лучше закупать легкие бронемашины, мортиры для стрельбы из второй линии и доты. Однако учтите, что доты будут перекрывать проход не только противнику, но и вам.

Если у противника есть авиация, не следует перевозить войска на наземных транспортах или использовать ракетницы без прикрытия ПВО в опасной зоне.

Учитывайте особенности ландшафта: например, в лесной или болотистой местности преимущества танков теряются, а мортиры, обладая такой же скоростью, превосходят их в дальности стрельбы. Буллфрог – самый мощный и поэтому дорогой сухопутный юнит, не может перевозиться ни сухопутным транспортом, ни вертолетом. Поэтому его нужно покупать или вблизи от линии фронта, или на побережье, где его можно будет погрузить на корабль.

Посмотрите, какие войска вам противостоят (дальность стрельбы, скорость, броня). Загрузив на борт сухопутного транспорта или вертолета свою ракетную установку (или же поставив ее на боевую платформу), вы получаете оружие большой разру-



СТОЛИЦА ЗАХВАЧЕНА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТРАНСПОРТНОГО ВЕРТОЛЕТА, ЗНАЧИТ, ПРОТИВНИК НЕ СМОЖЕТ ЗАТЯНУТЬ ПОЛУЧЕНИЕ ДОХОДА СО СТРАНЫ.



ПРОВОКАЦИЯ ВТОРЖЕНИЯ УДАЛАСЬ, ОСОБЕННО ЧАСТО НА ЭТУ «УДОЧКУ» ПОПАДАЕТСЯ КОМПЬЮТЕР.



ЗАХВАТ СТОЛИЦЫ ПАРТИЗАНАМИ ЛУЧШЕ ВСЕГО ОСУЩЕСТВЛЯТЬ С ПОМОЩЬЮ ТРАНСПОРТА ИЛИ ВЕРТОЛЕТА («ПУСТОГО» ИЛИ С ВОЙСКАМИ).

Не допускайте распыления сил при наступлении

Ослабление ударных группировок при наступлении на нескольких направлениях ведет к большим потерям сил и времени, так как вы уже не сможете быстро справляться с партизанами. А если также противник успеет перебросить свои войска и выбить вас, то бои за страну могут превратиться в сражение на истощение. Используя мощные, оснащенные транспортами группировки для последовательного захвата стран и восполняя потери за счет доходов с завоеванных государств, можно добиться гораздо большего и «малой кровью».

шительной мощи со значительным радиусом действия. Такой «гибрид» заставит противника производить любые перегруппировки войск на почтительном расстоянии и с соблюдением повышенных мер предосторожности.

БОРЬБА С АВИАЦИЕЙ

Самый простой способ защитить свои войска – с помощью ПВО. Но это пассивная оборона, так как вы только защищаетесь и не создаете реальной угрозы для самолетов, пока не подтянете средства ПВО вплотную к городу и не накроете «колпаком» аэродром. В этом случае вы заблокируете авиацию противника, и она не сможет ни бомбить ваши войска, ни перелететь на другой аэродром, пока не будет уничтожен ваш воздушный щит.
Если вражеская авиация базируется в незанятом войсками городе, для уничтожения самолетов придется его оккупировать. Это удобнее всего сделать при помощи сухопутного транспорта с войсками или вертолета.
Когда самолеты базируются в уже занятом войсками городе, чтобы добраться до самолетов, придется сначала уничтожить защитников. Проблемы могут возникнуть в связи с появлением партизан. Чтобы избежать трудностей, можно сначала уничтожить гарнизон с помощью дальнобойного оружия, не вторгаясь в страну. Или можно напасть на страну, сорвав доходы противника и вызвав партизан, а потом начать борьбу за столицу, уничтожая при этом не только силы в городе, но и тех, кто мог бы добраться до него на следующий ход (вертолет может занимать город как сухопутный юнит).
Если авиация базируется в вашей секретной стране в незанятом войсками городе, для уничтожения самолетов достаточно раскрыть союзника и выставить один из сухопутных юнитов или вертолет в городе. Однако если вы будете не в состоянии помочь этому государству, оно может быть снова захвачено, а противник получит контрибуцию, равную стоимости секретной армии.
Когда самолеты базируются в секретной стране в занятом войсками городе, у вас есть три варианта действий:

1. Если противник перебросил свои самолеты сразу после вторжения и в городе стоит слабый юнит, вы можете уничтожить его с помощью партизан, а потом раскрыть своего союзника.
2. Если вы можете помочь в освобождении страны извне, то сначала стоит ликвидировать гарнизон с помощью внешних войск, а затем, в конце того же хода, раскрыть своего союзника, истребив таким образом вражескую авиацию.
3. Вы можете раскрыть своего союзника, блокировав город. Тогда на следующий ход вы сможете уничтожить гарнизон, а еще через ход займете город. Не забудьте при раскрытии выставить рядом с городом ПВО, чтобы заблокировать вражеские самолеты, иначе они могут просто перелететь на другой аэродром.


ЛЕВИАФАН ЗАЩИЩЕН ОТ АТАК ПОДЛОДОК, КОТОРЫЕ МОГУТ ПРОПЛЫТЬ ПОД ЭСМИНЦАМИ, НО НЕ МОГУТ АТАКОВАТЬ КОРАБЛЬ, НАХОДЯЩИЙСЯ РЯДОМ.


ЕСЛИ ПРИ РАСКРЫТИИ ВЕРТОЛЕТ ИЛИ САМОЛЕТ ОКАЖУТСЯ «ПОД КОЛПАКОМ» ЮНИТА ПВО, ПРОТИВНИК НЕ СМОЖЕТ ДВИГАТЬ И ИСПОЛЬЗОВАТЬ СВОИ ВВС.


ПРИ ЛОБОВОМ СТОЛКНОВЕНИИ «КРАСНЫЕ» БЫСТРО ПРОИГРЫВАЮТ, НО ЕСЛИ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ТРАНСПОРТ ДЛЯ ОБХОДА ЛИНИИ ПРОТИВНИКА И СРАЗУ УДАРИТЬ ПО ВРАЖЕСКОЙ АРТИЛЛЕРИИ, РЕЗУЛЬТАТ СРАЖЕНИЯ БУДЕТ ПРЕДРЕШЕН.

ФЛОТ

Почти на всех картах «Расцвета Лиги» игроки имеют возможность строить корабли. Именно флот, а точнее разумное сочетание сухопутных, воздушных и морских войск, может стать ключом к победе. Дело в том, что морские транспорты и вертолеты являются самым быстрым способом обойти хорошо подготовленную вражескую оборону и избежать затяжных боев на истощение. Самолеты с авианосцев и линкоры способны вести огонь по морским и сухопутным целям с безопасной дистанции, а левиафан может за пару ходов уничтожить практически любой юнит в игре.
Из-за высокой огневой мощи и высокой стоимости кораблей при их ограниченной живучести морские бои обычно очень скоротечны. Помните, что победы на море не являются самоцелью, ими лишь обеспечивается свобода маневра сил с помощью перевозок по воде, а, кроме того, огневая поддержка с моря может серьезно облегчить десантные операции или оборону побережья. Но только захват новых стран или удержание собственных принесет вам дополнительные деньги и позволят усилить армию.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМБИНИРОВАННОГО ДЕСАНТА

Большой урон противнику может нанести комбинированный десант. Например, когда с корабля на берег сначала высаживается сухопутный транспорт, а затем на него перегружаются войска (танки, амфибии или роботы). Далее он перемещается вглубь страны и во время того же хода высаживает находящиеся на его борту войска, которые тут же вступают в бой (компьютер, как правило, вообще игнорирует подобные угрозы). Дальность «стрельбы» при использовании такого комбинированного удара может превышать 13 гексагонов (!), а противник не может даже определить район угрозы с помощью клавиши SHIFT, ему придется вызывать сетку с помощью CTRL и самому просчитывать варианты.

МОРСКИЕ СРАЖЕНИЯ

Если противник сразу получил перевес в силах или место боя удалено от ваших стран, то по ходу боя вы, скорее всего, просто не будете успевать восполнять потери и ваша эскадра очень быстро растает, не причинив врагу особого вреда. Затем оппонент с легкостью расправится поодиночке с цепочкой кораблей, растянувшейся от ваших берегов до места недавней битвы.

Стремитесь разбить вражеский флот по частям. Если вы обладаете численным перевесом, а оппонент только ожидает подхода подкреплений, переходите в атаку первыми и, наоборот, если противник имеет перевес и идет на сближение, лучше отступить и попытаться занять выгодное положение. Например, попытайтесь занять позицию на выходе из узкого пролива с тем, чтобы иметь возможность наносить противнику больший урон с минимальными своими потерями.

Когда сражение станет уже неизбежным, а соотношение сил все еще остается не в вашу пользу, постарайтесь сохранить наиболее ценные корабли, прикрыв их отход эсминцами или транспортами. Постарайтесь оттянуть противника от его баз снабжения и в то же время подойти как можно ближе к своим берегам.

Обращайте внимание на дальность стрельбы своих и вражеских кораблей. В любом бою огонь, как правило, концентрируется на самых ценных и опасных юнитах. Поэтому старайтесь обеспечить для своих лучших кораблей возможность продержаться как можно дольше, с тем, чтобы они смогли нанести противнику максимальный урон. Ведите огонь с предельной дистанции, перекрывайте для вражеских кораблей подходы к своим элитным кораблям.

ПРИБРЕЖНЫЕ БОИ

Берег можно использовать в качестве плацдарма для развертывания дополнительных сил во время морского сражения. Например, доты, мортиры, роботы или ракетные установки могут наносить серьезный урон кораблям, которые лишь немного приблизились к берегу, а Танки и легкие бронемашины могут надежно прикрыть фланги флота. Юниты ПВО могут защитить корабли от атак с воздуха. Очень полезным может оказаться использование городов вблизи поля боя в качестве «непотопляемых авианосцев». Правда, это следует делать осмотрительно, чтобы не потерять свои самолеты в результате высадки противника или раскрытия его секретного союзника.

Переброску войск на побережье в районе морского сражения лучше всего осуществлять внезапным ударом с помощью сухопутных и морских транспортов, но можно и преподнести оппоненту неприятный сюрприз, неожиданно раскрыв собственного секретного союзника.

В ходе боев у побережья может потребоваться пожертвовать кораблями, поставив их вдоль берега, чтобы не дать противнику высадить десант-подкрепление, пока сухопутные силы будут уничтожать неприятельские войска в этой стране. После ее захвата вы сможете получать с нее доход, а если это была неприятельская страна, еще и контрибуцию. С таким подкреплением вы сможете заняться уничтожением или преследованием вражеского флота. Кроме того, бывают ситуации, когда выгоднее не обращать внимания на чужие корабли и сконцентрировать весь огонь на сухопутных юнитах на берегу, с тем чтобы ускорить окончание боев за страну.

СОСТАВ ФЛОТА

Если в начале битвы на средней или большой планете вы раскрываете развитую страну, которая расположена на побережье, и планируете начать наступление на соседнюю, можно сразу выставить вдоль границы небольшую сухопутную армию вторжения из легких бронемашин и танков, а основные средства потратить на покупку линкора или левиафана. Такой корабль может помочь в прорыве вражеского фронта, в уничтожении партизан на побережье, а также в предотвращении переброски вражеских подкреплений и защитит ваше побережье. Кроме того, наличие мощного и дорогого корабля послужит в дальнейшем хорошей основой для создания эскадры. Позднее для покупки линкора вам потребуется копить ресурсы не менее двух ходов, а левиафана – трех.

В случае десантирования на вражеский берег при незначительном сопротивлении противника на море, наибольшую пользу принесут авианосцы, линкоры, левиафаны или боевые вертолеты, которые смогут оказать огневую поддержку десанту. При этом помните, что авианосцы без самолетов не могут атаковать, поэтому изучите возможные маршруты переброски авиации, которые вызываются с помощью кнопки CTRL.

При необходимости задержать вражеский флот до прибытия подкреплений и нанести ему максимальный урон, лучше покупать эсминцы, как наиболее живучие и дешевые корабли. При наличии возможности, закупайте их сразу несколько, накопив заранее какую-то сумму, чтобы противник не потопил их поодиночке сразу после постройки.

Если вы планируете генеральное сражение на море, то нужно постараться подготовить все типы доступных вам судов: эсминцы и подводные лодки для завязывания боя, линкоры для нанесения удара из второго и третьего ряда, а авианосцы лучше разместить в глубине построения. Левиафаны могут или преследовать противника, так как превосходят по скорости большинство кораблей, или действовать из глубины благодаря своей феноменальной дальности и силе огня.

Для сбора доходов со своего острова или прибрежной страны в условиях превосходства противника на море бывает полезным блокировать все побережье с помощью легких бронемашин и дотов.

На большой карте, подобной Мидгарду или проливам Морской Швейцарии, может потребоваться быстро перебросить подкрепление в гущу боя или перехватить транспорт с войсками. С этой целью лучше использовать особенность амфибий: их можно перевозить на морских и сухопутных транспортах, а также на вертолетах. Причем в морском транспорте может одновременно поместиться до 4 амфибий. Подобное формирование может преодолевать большие расстояния, особенно за счет перегрузки на другие транспорты, но такой отряд стоит дорого (14$), а транспорт со своим грузом будет главной мишенью для врага. В



ЕСЛИ НА ПУТИ ТРАНСПОРТА С АМФИБИЯМИ ПОМЕСТИТЬ ОДИН ИЛИ ДВА СУХОПУТНЫХ ИЛИ МОРСКИХ ТРАНСПОРТА, НА КОТОРЫЕ МОЖНО БУДЕТ ИХ ПЕРЕГРУЗИТЬ, ТО МАКСИМАЛЬНАЯ ДАЛЬНОСТЬ АТАКИ ВОЗРАСТАЕТ ДО 19 ГЕКСОВ.

«дуэли» подобных отрядов недопустим даже малейший просчет: потери будет трудно компенсировать.

И в заключение пара советов на будущее. Пока ход не закончен, вы всегда можете отменить или изменить ЛЮБОЕ свое действие. Поэтому перед тем как «отослать» свой ход, посмотрите еще раз внимательно на карту, не забыли ли вы что-нибудь важное.

Если решите сыграть с живым оппонентом и вначале проиграете сильному игроку, не расстраивайтесь, это может оказаться намного полезнее, чем десяток легких побед над слабыми соперниками или компьютером. Как говорили древние, «учиться дозволено и у врага», а собственный опыт всегда полезней любых советов, и ничто не сравнится с той радостью, которую Вы испытаете, когда обыграете сильного оппонента в честной борьбе. ■

Не стройте больше башен, стройте транспорты

На средних и больших картах целесообразно покупать транспорты в самом начале игры. Но, естественно, в разумных количествах. Например, один для каждых 2-3 танков или робота. На маленьких картах транспорты тоже нужны, но для первого удара лучше купить «лишний» танк, а транспорт приобрести, когда вы будете лучше знать обстановку. Они дают возможность быстрого маневра, облегчают преследование и уничтожение противника, а также подвозят подкрепления.

При раскрытии учитывайте особенности сторон

У Лиги имеется преимущество первого хода. Поэтому, если вы играете за нее, можете расставить войска вдоль границы там, где самиы планируете начать наступление, а в остальных местах оставить бреши, которые сможете заполнить в случае необходимости. Если же вы оказались на стороне Союза, открытая граница в развитой стране или незанятая столица поблизости могут стоить вам всех будущих доходов с этого региона.

Автор:
Сергей Парамонов
scar@game24.ru



Devil May Cry 3: Dante's Awakening

В Capcom выполнили свои обещания, сделав третью часть Devil May Cry настоящим хитом. С возросшей динамикой игровой процесс претерпел ряд серьезных изменений, как со стороны управления, так и чисто визуальных.

Костюмы и персонажи

Как только пройдут финальные титры, вы получите возможность получить новые костюмы и новых героев. Вернее, герой-то будет только один, но сила и выносливость его просто ошеломляют. Итак, для того чтобы сыграть за Coatless Dante, вам потребуется пройти игру на уровне сложности Easy или Normal. Coatless DMC1 станет доступен после прохождения игры на уровне сложности Hard. DMC1 Dante также станет доступен после окончания игры на Normal. Чтоб поиграть за Legendary Dark Knight, закончите Hard Mode. И если вам мало этого, то проверьте свои силы на уровне сложности Dante Must Die. После того как и в этом режиме игра будет пройдена, откроется возможность играть за Super Dante. А потом можете положить игру на полку собирать пыль, поскольку больше она вам будет не интересна.

КРУЧУ-ВЕРЧУ

Начнем с некоторых изменений в управлении. Отныне кнопки на крестовине джойстика отвечают за вызов определенного меню: ▲ – меню инвентаря (Item); ▶ – вызов карты (Map); ▼ – меню вооружения (Equip); ◀ – меню просмотра информации (File).

С третьей попытки управление стало гораздо отзывчивее, увереннее, тверже. Следует освоиться с камерой, за ее движение отвечает правый аналоговый стик джойстика. Нажатием на него вы стабилизируете камеру за спиной главного героя, что зачастую просто необходимо делать во избежание вражеских ударов. Поскольку процесс вырезания врагов стал гораздо более динамичным и куда более изобилующим спецэффектами и прочей мишурой, важно пользоваться кнопкой автоматического прицеливания в определенного супостата, а также, по мере необходимости, переключаться с одного на другого. Это облегчит вам жизнь, да и в ходе автоприцеливания камера сразу же принимает наиболее удобный ракурс для расправы с тем или иным монстром, вставшим на пути главного героя. Помните, что свободно менять угол обзора камеры дозволено далеко не во всех местах игры, а только там, где это возможно реализовать с наибольшей выгодой.

Орбы (Orbs) играют важную роль еще со времен первой части игры. Разберем каждый их вид отдельно.

- **Red Orb** – Используется в качестве валюты для приобретения новых навыков. Выпадают из поверженных врагов.
- **Green Orb** – Предназначены для восстановления жизненной энергии главного героя. Остаются на месте поверженных врагов, а также покупаются в магазине за определенную сумму.
- **Blue Orb** – Этот вид камней можно комбинировать с другими для получения более сильного восстановителя жизненной энергии.
- **White Orb** – Восстанавливают «демоническую» энергию (Devil Trigger)
- **Yellow Orb** – Оживляют умершего героя.



УДАР ПЯТКОЙ В ЛОБ СТАНЕТ ДОСТУПЕН БЛИЖЕ К СЕРЕДИНЕ ИГРЫ.

- **Purple Orb** – Увеличивают максимальный заряд демонической энергии.

Выпадение этих камней после убийства монстра далеко не постоянно, так что придется радоваться каждому.

Звезды (Stars) – покупаются исключительно в магазинах, используются только через меню инвентаря. Различают три их вида:

- **Vital Stars S** – небольшое восстановление жизненной полоски
- **Vital Stars L** – полное восстановление жизни
- **Devil Star** – частичное восстановление «дьявольской» энергии.

Важно учесть тот факт, что с каждой покупкой этих звезд цена на них увеличивается. Ниже приведем список колебаний цен.

Vital Stars S:

- 1st Star – 500 Red Orbs
- 2nd Star – 700 Red Orbs
- 3rd Star – 1200 Red Orbs
- 4th Star – 1800 Red Orbs
- 5th Star – 2500 Red Orbs
- 6th Star – 3500 Red Orbs
- 7th Star – 5000 Red Orbs

Vital Stars L:

- 1st Star – 2000 Red Orbs
- 2nd Star – 3000 Red Orbs
- 3rd Star – 4500 Red Orbs
- 4rb Star – 6000 Red Orbs
- 5th Star – 7500 Red Orbs
- 6th Star – 10000 Red Orbs

Devil Star:

- 1st Star – 3000 Red Orbs
- 2nd Star – 5000 Red Orbs
- 3rd Star – 7000 Red Orbs
- 4rb Star – 9000 Red Orbs
- 5th Star – 10000 Red Orbs

Рассмотрим еще один достаточно важный предмет инвентаря – Holy Water. Данная субстанция при соприкосновении с некоторыми монстрами наносит последним очень ощутимый урон.

Поскольку Holy Water покупается, так же как и звезды, в магазине, то колебание цен на данный предмет будет меняться с очередной покупкой этого предмета, вот список их роста:

- 1st Holy Water – 10000 Red Orbs
- 2nd Holy Water – 15000 Red Orbs
- 3rd Holy Water – 20500 Red Orbs
- 4rb Holy Water – 25000 Red Orbs
- 5th Holy Water – 30500 Red Orbs

УДАР, ЕЩЕ УДАР!

Возросший уровень сложности, оправдывает главное нововведение в игре – наличие шести боевых стилей, которыми обладает Данте. Игрок сам выбирает себе стиль ведения боя, будь то эксперт по оружию или эксперт по мечам, и далее, по мере прохождения, совершенствует его, открывая все новые и более смертоносные приемы. Кнопка ◉ отвечает за специальный удар, присущий каждому стилю. Остановимся на них более подробно, для

того чтоб вы сделали правильный выбор. И хотя менять их можно в любой момент, куда более верным решением будет выбрать себе фаворита. Итак, приступим:

- **Trickster** – стиль «Трюкач» включен по умолчанию. Из названия уже понятно, что Данте будет прыгать, бегать, увертываться и просто дурачиться. Нажмите на кнопку «круг», стоя на земле, и ваш герой моментально отскочит в другую сторону. Стоя возле стен, нетрудно будет заскочить вверх или же пробежаться в горизонтальном направлении подобно всем известному Принцу, главное – не терять ориентацию.
- **Swordmaster** – стиль предлагает в совершенстве освоить использование меча в битвах. Крушите, рубите и просто раскидывайте врагов в разные стороны.
- **Gunslinger** – этот стиль уже успел полюбиться многим геймерам, в том числе и мне. Нажмите на «круг» и – пожалуйста, Данте уже пичкает свинцом супостатов, подступающих с разных сторон, оставаясь при этом в первоначальной стойке. Попробуйте нажать на эту же кнопку, но уже находясь в воздухе, – дождь из пуль обрушится на стоящих монстров. Полезный и очень зрелищный стиль.
- **Royalguard** – это оборонительный стиль. Единственный вариант научиться ставить блок – пользоваться Royalguard. Из состояния блока можно перейти в контратаку. Подобная техника будет весьма полезна, но придется потратить немного времени на ее полное освоение.
- **Quicksilver** – возможность выбора этого стиля появится после уничтожения Geryon. С ним Данте научится причинять вред врагам при помощи демонической силы. Зубодробительный эффект, но не забывайте держать специальную полоску наполненной.
- **Doppelganger** – это последний стиль, который станет доступным после того, как Doppelganger ляжет на лопатки. Нажатие кнопок R1+O вызовет на ограниченное время дьявола, который поможет вам в битве. Учтите, что управлять этой тварью вы сможете со второго джойпада.

У каждого стиля есть множество приемов, которые необходимо покупать и прокачивать, как в играх жанра RPG.



СТИЛЬ TRICKSTER В ДЕЙСТВИИ. МАТРИЦА, КАК ВИДИТЕ, ОТДЫХАЕТ.

СИЛА ЕСТЬ, УМА НЕ НАДО

Как уже говорилось, третья часть особенно отличается диким драйвом и бешеной динамикой. Вы почувствуете это сразу, как начнете играть. Однако чуть ближе к середине вы сможете еще больше ими насладиться. Для этого требуется иметь в запасе хотя бы несколько видов оружия, а дальше дело техники. К примеру, достаточно подбросить монстра вверх, быстро переключиться на другое оружие и хорошенько огреть им, далее обдайте врага свинцом из пистолетов (желательно с накопленным зарядом), еще раз быстро переключитесь на дробовик и добейте беднягу мощнейшим выстрелом. Сложно? Ничего подобного, немного тренировок – и вы сможете вытворять и не такие трюки. Кстати говоря, за ведение боя постоянно начисляются очки и растет статус убийства, старайтесь как можно чаще проделывать операции, подобные описанной выше, и вы станете рекордсменом в этой области. Хотите еще очков? Просто нажмите во время боя кнопку «Select», и Данте подразнит монстра, что еще больше повысит ваш рейтинг. Но, предупреждаем, будьте осторожнее, иначе, после нескольких часов подобного беспредела ваш джойстик изрядно расшатается – да и пес бы с джойстиком, рук жалко, ведь мозоли и боль в пальцах – не тот результат, которого ждешь от игры.

Боссы здесь большие и злобные, но с нашими подробными рекомендациями вы охладите их пыл за несколько минут.

1. **Hell Vanguard** – это, скорее, пред-босс, и убить его не составит особого труда, используя тактику нападения с прыжка. Забудьте на время про пистолеты, сожмите в руках меч – и вперед.
2. **Cerberus** – солидный щеночек, должен признаться. Но тактика против него не такая уж и сложная: стреляйте по всем частям тела (не забывайте переключаться) до тех пор, пока ледяной покров не спадет с монстра. После этого трехглавая псина побежит на вас – отпрыгните в любую сторону. Добежав до конца комнаты, босс начнет двигаться в обратную сторону. Этот процесс займет несколько секунд, в течение этого времени он не будет атаковать, вы же, в свою очередь, запрыгивайте к нему на спину и бейте мечом по голове. Повторите попытку несколько раз – и супостат падет у ваших ног.



НУНЧАКИ CERBERUS В ДЕЙСТВИИ. ХОРОШЕЕ ОРУЖИЕ НА ПЕРВЫХ ПОРАХ.

Секреты

Секретных комнат и локаций в игре хоть отбавляй, и все они призваны помочь вам набрать больше денег и обнаружить множество других артефактов и аксессуаров. Но для этого придется очень постараться. Ниже мы приведем «адреса» всех секретных комнат игры.

1. Находится в третьей миссии после локации с клубом, дверь справа до статуи V.
2. Находится в пятой миссии; ориентир – череп на стене, после применения The Soul of Steel.
3. Находится в седьмой миссии; используйте двойной прыжок возле двери перед стартом.
4. Восьмая миссия скрывает эту секретную локацию внизу за автобусом недалеко от начала.
5. Найдите в девятой миссии пещеру, скрывающуюся за водопадом, прыгните вверх на стену справа.
6. Находится в десятой миссии позади статуи, где была использована the Stone Mask.
7. В одиннадцатой миссии запрыгните на платформу в первой комнате.
8. Миссия тринадцать, спиралевидный лифт возле красного фонаря.
9. В четырнадцатой миссии, за голубым пламенем в вестибюле.
10. Миссия шестнадцать, дверь с изображением крыльев, где сзади вы взяли the Golden Sun.
11. Находится в семнадцатой миссии; после использования шара в холле.
12. В восемнадцатой миссии, сзади от большого камня с изображением ноги.

Не зная броду, не суйся в воду

Помните, что все секретные миссии очень трудные, к тому же и время на их выполнение ограничено. В каждой из них вас поджидает очередное испытание на прочность и силу, будь то убийство кучи монстров за тридцать секунд или бег с препятствиями по залу, наполненному штыками и лезвиями.

3 **Gigapede** – электрическая сороконожка хоть и выглядит злобно, но битва будет не особо трудной. Как только она начнет выползать из тоннеля, запрыгивайте ей на спину и крушите что есть сил с помощью оружия Cerberus. Если не вышло забраться на спину, пускайте в ход пули (гораздо эффективнее будет подключить дробовик). Наносите как можно больший урон в голову, и вы без труда одолеете этого монстра.

4 **Agni and Rudra** – братья огня и ветра. Для этого боя оружие Cereberus будет оптимальным выбором. В моменты, когда враги не будут атаковать, накопите заряд (зажмите на три секунды кнопку «квадрат») и обрушьте его на супостатов. Опасайтесь комбо-атак обоих братьев.

5 **Vergil 1, 2, 2** – братишка Данте, выбравший темную сторону. Для этого боя лучше используйте пистолеты и меч. Данный экземпляр встречается в игре трижды. Первого старайтесь атаковать комбо-сериями и накопительными выстрелами из пистолетов. А вот со второй реинкарнацией придется помучиться – в бою также следует использовать пистолеты и меч. Дожидайтесь моментов, когда монстр будет в движении, но не нападает. В это время бейте и стреляйте изо всех сил. Следует остерегаться комбо-серий, а также специального удара под названием Killer Bee. Третья встреча будет самой жаркой и последней. Используйте Devil Trigger, а также все свое оружие и раннюю тактику для победы над финальным боссом. Несколько секунд монстр не будет вас атаковать, поэтому не теряйте времени и не будьте с ним вежливы – бейте изо всей силы, и удача улыбнется вам.

6 **Leviathan Heart** – как насчет сделать Левиафану кардиограмму? Следует опасаться красного лазера и удара Spawn. Битва будет легкой. Возьмите Cerberus и наносите удары, в то время как сердце на некоторое время сбросит свою броню. Защиту сердца пробивайте из пистолетов. Несколько раз повторите процедуру, и это сердце уже никогда не застучит.



ЕСЛИ ВАМ НУЖЕН НАСТОЯЩИЙ ДОЖДЬ ИЗ ПУЛЬ, ВЫБЕРИТЕ СТИЛЬ GUNSLINGER.

7 **Nevan** – женщина-вамп, желающая испробовать вашей кровушки, – сильная штучка. Атакует звуками, которые тут же превращаются в смертельные шары, лезвия, камни и прочие не особо приятные для жизненной энергии Данте вещи. Не атакуйте, когда она окружена щитом из летучих мышей, – это бесполезно; но как только щит «улетит», беспощадно кромсайте ее. В этой битве используйте дробовик, пистолеты и меч Rebellion.

8 **Beowulf** – гигантский демон, будьте с ним поласковее. Больше комбо-связок, выстрелов из пистолетов, специальных ударов.

9 **Geryon** – время оседлать лошадку. Опасайтесь ракет и пик, выпускаемых этим боссом. Битва будет проходить в два этапа. Используйте атаки с воздуха, прыгайте и стреляйте, не забывайте бить в то время, когда босс вас не атакует. После того как схватка на мосту окончена, «конь» упадет вниз и битва продолжится уже в подземелье.



ЗЛОБНАЯ ИПОСТАСЬ НЕ РАЗ СПАСЕТ ВАМ ЖИЗНЬ.

10 **Lady** – охотница на демонов и просто красивая девушка. На самом деле эта девочка до смешного легкий босс. Используйте в этой битве оружие Beowulf и Rebellion, и иногда постреливайте из пистолетов. Остерегайтесь ракет и побольше прыгайте.

11 **Doppelganger** – двойник, если можно так сказать. Битва будет проходить на гигантской арене. Нанести противнику вред можно только с помощью света. Старайтесь открыть все «глаза», расположенные на этой арене. После чего бейте. Повторите процедуру несколько раз.

12 **Chess Board** – шахматная доска. Данте предстоит разгадать загадку и просто выбить всеми способами шахматные фигуры.

13 **Arkham** – уф, большой дядя, однако. Рекомендуем вам в бою использовать такое холодное оружие, как Rebellion и Cerberus, а за артиллерию может с успехом сойти Kalina Ann. Супостат атакует четырьмя различными ударами. Самый опасный из них – Arkhams Fish. Из названия видно, что это рыба, но ею босс будет стараться убить. Для предотвращения этого цирка стреляйте в рыбу из Kalina Ann, потом убегайте, стреляйте, снова убегайте. И так до тех пор, пока рыбка не взорвется. Стратегия битвы с ее обладателем следующая: применяйте Devil Trigger как можно чаще, поливайте пулями, не забывая вовремя использовать меч и лечиться. ■

ЖЕЛЕЗО

test_lab /test_lab@gameland.ru/

KINGSTON – ВПЕРЕД, ЗА НОВЫМИ РЕКОРДАМИ!

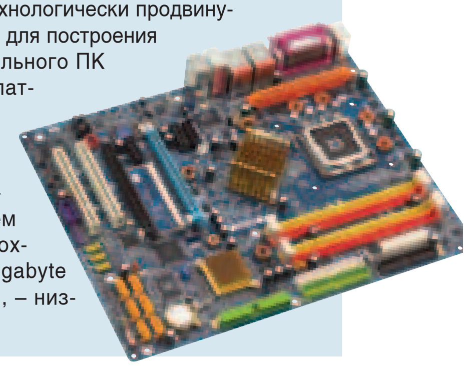
Гонка за частотами работы оперативной памяти продолжается.



Один из авторитетнейших «игроков» рынка памяти – компания Kingston представила эксклюзивную серию DDR2-модулей, сертифицированных для работы на частоте до 750 МГц. Напомним, что до сих пор в продаже можно встретить в лучшем случае планки на 667 МГц. Причем, по заявлению представителей компании, 750 МГц – это частота, на которой гарантированно будут работать любые модули новой серии. В нормальном же системном блоке с хорошим охлаждением память легко держит скорость на уровне 866 МГц и даже выше. Правда, для того чтобы построить высокопроизводительную систему с использованием новой ОЗУ от Kingston, оверклокерам и энтузиастам придется подобрать еще и соответствующую материнскую плату, которая сможет задействовать все возможности памяти. ■

ПОДАРОК ПОКЛОННИКАМ INTEL ОТ GIGABYTE

Одной из первых представила свой вариант материнской платы на основе системного чипсета NVIDIA nForce 4 SLI Intel Edition компания Gigabyte. Ее новинка под названием GA-8N-SLI Royal предназначена для использования совместно с процессорами Pentium 4 LGA775 с частотой системной шины до 1066 МГц. Плата поддерживает память стандарта DDR2 с частотой до 675 МГц и оснащена передовым контроллером Serial ATA II. Все это делает новинку одним из самых мощных и технологически продвинутых решений для построения производительного ПК на основе платформы Intel. Правда, по всей видимости, единственное, чем не сможет похвастаться Gigabyte 8N-SLI Royal, – низкая цена. ■





MPIO ДИКТУЕТ МОДУ?

Еще не так давно находящаяся в тени и практически никому не известная компания MPIO анонсировала весьма претенциозную модель флэш MP3 плеера – FL350. Новинка выполнена в виде кулона и признана самым маленьким аудиопроигрывателем. Его размеры составляют всего-навсего 30x50x12.8 мм, а вес – 28 грамм. При всем этом он является полноценным плеером: в продаже доступны версии с объемом встроенной памяти до 1 Гбайт, имеется возможность прослушивать FM-радиостанции и делать записи напрямую во встроенную память устройства. Розничные цены на MPIO FL350 выглядят следующим образом: 128 Мбайт – $148, 256 Мбайт – $168 и 1024 Мбайт – $249, а его появление в продаже ожидается в самое ближайшее время. ■

НОУТБУКИ SONY – ТЕПЕРЬ ОФИЦИАЛЬНО

Многие годы подавляющее большинство поставляемых в Россию ноутбуков Sony были «серыми» – то есть ввозились неофициально. Это, конечно, ничуть не умаляло их многочисленные достоинства, но, разумеется, полноценный приход компании Sony на российский рынок лэптопов ощутимо повлияет на их ассортимент, качество сервисного обслуживания и, быть может, на итоговые розничные цены. Первыми прилавки отечественных магазинов на «официальном» основании увидят ноутбуки серий S, FS и T. Буква S обозначает портативные бизнес-модели, отличающиеся топовой конфигурацией и хорошими возможностями расширения. Не так давно анонсированная серия FS объединяет в себе относительно недорогие, но в то же время многофункциональные модели. Что касается линейки VAIO T, это ноутбуки, каждый из которых может стать своеобразным «шоустоппером» в любом компьютерном магазине – мощные, ультракомпактные, многофункциональные лэптопы, отличающиеся, кроме выдающихся характеристик и минимальных размеров, еще и впечатляющей ценой. ■



MP3 ПЛЕЕР С ПОДДЕРЖКОЙ КАРТ SD/MMC



Компания Nexx выпустила свой наиболее вместительный Flash MP3 плеер – модель NF-450. Изюминка устройства заключается в возможности поддержки карт памяти распространенных стандартов SD/MMC, которые широко применяются в цифровых фотоаппаратах и КПК. Любители мобильной музыки теперь смогут использовать как файлы с SD/MMC карт (допустимый объем – 2 Гбайт), так и внутреннюю память плеера, тем самым освободив пространство на карте. Девайс обладает функцией создания плейлистов, удобной навигацией, оборудован диктофоном и встроенным FM-приемником. Вес плеера – 42 грамма, а прорезиненный корпус защищает плеер от царапин. Ориентировочная цена NF-450 составляет $139, $162 и $192 для моделей с объемом памяти 256, 512 Мбайт и 1 Гбайт соответственно. ■

23 ДЮЙМА ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ



Свой первый широкоформатный 23-дюймовый жидкокристаллический дисплей недавно анонсировала компания Viewsonic. Модель под названием VP231wb обладает соотношением сторон 16:9 и поддерживает максимальное разрешение 1920x1200. Для столь гигантской ЖК-панели она обладает весьма малым временем отклика матрицы – всего 16 мс. Еще год назад этим могли похвастаться лишь сверхскоростные 17-дюймовые дисплеи. Уровень контрастности составляет 500:1, а яркости – 250 кд/м^2. Также стоит отметить ультратонкую рамку вокруг дисплея (22 мм) – подобный дизайнерский ход выгодно отличает всю современную линейку ЖК-мониторов от Viewsonic. Стоимость новинки составит $1849. ■

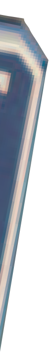


МОДДЕРОВ СОБЕРУТ ОСЕНЬЮ

Даешь каждому геймеру моддерский корпус!



Если десять лет назад системные блоки выглядели скучно и невзрачно, то сейчас внешнему виду компьютера уделяется гораздо больше внимания. Творческие усилия в этом направлении намерена поддержать и компания Unitek – наследница известной Codegen и собирающая с прошлого года корпуса под маркой COLORSit. Для уверенных в себе компьютерных «дизайнеров» в октябре планируется интересное событие: всероссийский конкурс по моддингу. Курировать и отбирать участников будет один из самых известных отечественных моддеров Musasi (Алексей Кост). По его рекомендациям в компании COLORSit уже разработали ряд настоящих шедевров, и вскоре их можно будет купить. Любители индивидуальных решений смогут выбрать цвет, фигурные прорези, неоновые лампы подсветки и даже отделку мехом. Кстати, раскрашивает боковые стенки системных блоков не кто-нибудь, а Паук, ведущий московский аэрограф, расписавший не одну сотню автомобилей. Цена на подобные высокохудожественные корпуса не превысит $400. ■



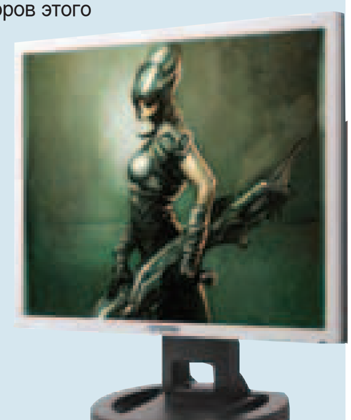
MSI НЕ СДАЕТ ПОЗИЦИИ

В своем новом пресс-релизе компания Microstar (MSI) анонсировала действительно впечатляющую новинку – материнскую плату P4N Diamond, использующую новейший системный чипсет NVIDIA nForce 4 SLI. Плата подходит для всех LGA775-процессоров Intel, начиная от обычных Pentium 4 пятой серии и заканчивая недавно анонсированной шестой серией и Extreme Edition. Стоит отметить выдающиеся технические характеристики модели: поддержку памяти DDR2 с частотой до 933 МГц и встроенную фирменную технологию динамического разгона D.O.T. Express, адаптированную к новому чипсету NVIDIA. Как и другая свежая материнская плата на nForce 4 IE – Gigabyte GA-8N-SLI Royal, решение от MSI, скорее всего, будет стоить весьма и весьма прилично. Виной этому – непомерно высокая себестоимость самого чипсета nForce 4 IE, которая значительно превышает цену топовых наборов системной логики от самой Intel. ■



HYUNDAI – ОТМАШКА НА СТАРТ?

Несколько новых моделей жидкокристаллических мониторов намерена в скором времени предложить российскому покупателю южно-корейская компания Hyundai Imagequest. Несмотря на то что марка Hyundai у многих наверняка ассоциируется с автомобилями, вышеуказанная фирма занимается исключительно разработкой компьютерного оборудования. Одна из представленных моделей ЖК-дисплеев особенно интересна – речь идет о L72D, 17-дюймовом дисплее с контрастностью 700:1 (!) и яркостью 300 кд/м^2, что является практически рекордным показателем для мониторов этого класса. В новинке применены несколько фирменных технологий, существенно повышающих качество выводимого на экран изображения. На первых порах Hyundai Imagequest, скорее всего, будет проводить вполне умеренную ценовую политику, поэтому стоит воспользоваться шансом приобрести хороший и пока еще не очень дорогой ЖК-дисплей. ■



Тестирование LCD 17"

Придать игровой системе легкости и изящества, отправив старого ЭЛТ-монстра на заслуженный отдых, можно с помощью хорошего ЖК-монитора. В 2005 году, на наш взгляд, наиболее приемлемое соотношение цены и возможностей лежит в области семнадцатидюймовых моделей. Мы протестировали восемь жидкокристаллических новичков с матрицами указанной диагонали и докладываем вам о результатах.

Благодарности

test_lab выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компаниям Dina Victoria (т.(095)681-2070, http://www.dvcomp.ru), ПИРИТ (т.(095)785-5554, http://www.pirit.ru), DVM-Group (т. (095)777-1044, http://www.dvm.ru), а также российским представительствам компаний Samsung (http://www.samsung.ru) и ViewSonic (http://www.viewsonic.ru).

Список тестируемого оборудования

1. IIYAMA ProLite E435S
2. ROVERSCAN Futura 172
3. ROVERSCAN Optima 171
4. NEC AccuSync LCD 72XM
5. EIZO FlexScan L568
6. LG Flatron L1750S
7. SAMSUNG SyncMaster 720T
8. NEC MultiSync LCD 1770NX

ТЕХНОЛОГИИ

Латентность

Психоаналитик Генри Эллис не зря сказал, что прогресс – это замена одной неприятности на другую. С появлением плоскопанельных мониторов раздавались смелые прогнозы, что век больших электронно-ламповых ящиков мгновенно уйдет в прошлое. Но смена власти на компьютерных столах произошла не так стремительно. Ранние ЖК-панели зарекомендовали себя не лучшим образом, а особенно были недовольны геймеры. Молекулы жидких кристаллов оказались неспособны достаточно быстро реагировать на изменение электрического поля. Разумеется, в играх подобные изделия непозволительно «тормозили». Под этой фразой обычно подразумевался следующий неприятный эффект: в динамичных сценах картинка отображалась с опозданием, и за движущимся объектом тянулся весьма заметный шлейф. Не лучшая ситуация складывалась и в офисных приложениях – там, где необходимо было скроллировать тексты. У матриц с долгим временем отклика при медленной прокрутке все сильно размывалось, отчего глаза начинали болеть. Нерасторопливость этих процессов стала главным и первым недостатком LCD-дисплеев. Латентность (чем больше она – тем хуже) в данном случае дает представление о скорости матрицы – это, грубо говоря, время, которое требуется пикселю, чтобы изменить цвет с черного на белый и обратно. Между тем производители не топтались на месте, а год за годом улучшали скоростные показатели ЖК-мониторов. Сегодня практически все современные модели обладают довольно «быстрыми» матрицами, и вряд ли можно без специальной подготовки увидеть разницу (в реальных приложениях, а не в специальном тесте) между заявленным временем отклика в 10, 12 или 16 мс.

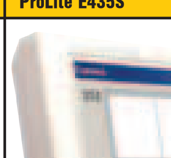
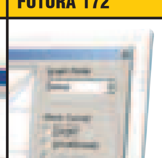
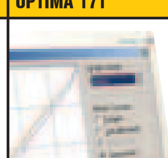
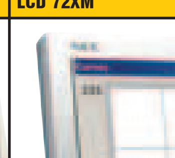
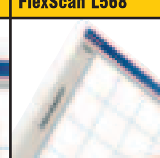
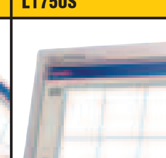
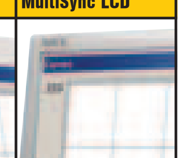
Яркость и контрастность

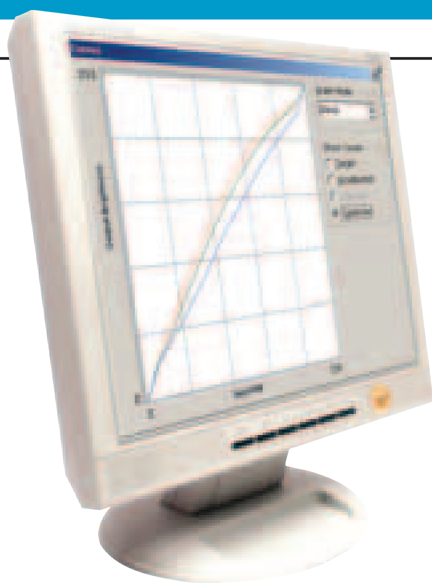
Любая матрица чем-то похожа на кухонные жалюзи, только меняют в ней свое положение не створки, а кристаллы. Она выступает своего рода фильтром, регулирующим потоки исходящего света от лампы внутри корпуса. Если говорить упрощенно, под максимальной яркостью в спецификациях таких мониторов понимают способность выдать на-гора максимальное «количество» света. Контрастность же – это соотношение между яркостями самой светлой и самой темной точек экрана. Глубокий черный цвет, в свою очередь, определяется возможностью молекул дружно повернуться, поплотней заблокировать исходящий свет и не выпустить его наружу. Но совершенных ЖК-матриц еще не придумали, поэтому на экране (большинство из них сделаны по технологии TN+Film) даже самая смуглая кошка, к сожалению, выглядит немного серой. Кстати, именно поэтому рекомендуют при покупке смотреть на «битые» пиксели – они довольно неприятно просвечивают. Гораздо лучше в этом плане работают панели, изготовленные по технологиям S-IPS, PVA или MVA, однако их более сложное строение негативно влияет на скорость поворота пикселов, что увеличивает время отклика. Кстати, по яркости и контрастности ЖК-мониторы сегодня уже уверенно бьют своих ЭЛТ-противников. Когда-то хорошей яркостью считались 200 или 225 кд/м^2. В нашем обзоре таких нет. Минимальный показатель – 250 кд/м^2, что вполне достаточно для большинства приложений. С контрастом ситуация похожая: 250:1 – вполне приемлемо, а максимальное значение, присутствующее в нашем тестировании, – 1000:1!

Цветопередача

Вы, наверное, замечали, как на старых телевизорах и видеомагнитофонах цвет человеческой кожи, неба и травы

Технические характеристики

	IIYAMA ProLite E435S	ROVERSCAN FUTURA 172	ROVERSCAN OPTIMA 171	NEC AccuSync LCD 72XM	EIZO FlexScan L568	LG FLATRON L1750S	SAMSUNG SyncMaster 720T	NEC 1770NX MultiSync LCD
								
Размер экрана (видимый)	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1028	1280x1024	1280x1024	1280x1024
Максимальное разрешение	17”	17”	17”	17”	17”	17”	17”	17”
Яркость, кд/м^2	350	300	300	250	250	250	270	250
Контраст	350:1	450:1	550:1	450:1	1000:1	550:1	1000:1	500:1
Латентность матрицы, мс	10	16	16	16	25	12	25	12
Угол зрения (по вертикали/ по горизонтали), град.	120/160	140/150	140/160	145/160	178/178	160/160	160/160	140/160
Интерфейсы	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D	D-SUB	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D
Мощность динамиков, Вт	2x2.50	2x1	2x1	2x1	нет	нет	нет	нет
Размеры, мм	387x408x212	379.7 x 377.6 x 175	387x375x184	375x389x180	362x389x205	368x389x230	388 x 406,3 x 215,7	367x363x198
Вес, кг	3.5	4.7	5.0	4.7	5.8	6.3	6	6.1



IIYAMA ProLite E435S
★★★
❍ $330



ROVERSCAN FUTURA 172
★★★★★
❍ $300



ROVERSCAN OPTIMA 171
★★★★
❍ $270

был способен окрашиваться самым причудливым образом. Вполне счастливый голливудский актер вдруг становится василькового цвета, но продолжает улыбаться, а лицо бесшабашного циника могло приобрести помидорный оттенок. Дело в том, что электроника, как в бытовой технике, так и в компьютере, смешивает лучи красного, синего и зеленого цветов для того, чтобы получить любой видимый глазом цвет. Но если у нее что-то сломалось или ее неправильно настроили, то задуманного преобразования не получится и картинка сильно проиграет в естественности. До поры до времени перед покупателями жидкокристаллических дисплеев стоял жесткий выбор: или натуральная цветопередача с медленной матрицей, или – с зеленоватым солнцем, но быстрая. Однако сейчас ситуация немного изменилась, что вы и увидите из нашего теста.

Углы обзора

Пусть кратко, но все же стоит упомянуть еще об одном важном параметре ЖК-мониторов. Сидя за компьютерным столом и наблюдая происходящее на экране, мы можем быть вполне удовлетворены качеством дисплея. Но если попробовать слегка изменить «точку зрения»? На мониторе с малыми углами обзора вы быстро почувствуете разницу: запустив долгожданный фильм и пересаживаясь со стула на диван, с удивлением можно обнаружить, что изображение изменилось, его словно ластиком потерли. И тут начинаются, как говорят, пляски с бубном. Приходится либо вставать и регулировать положение дисплея, либо выбирать другую позицию, а уж если кино собралась посмотреть целая компания, то «крайние» во всех смыслах зрители смогут узнать любимых актеров только по голосу. Разумеется, все это неудобно, поэтому не поленитесь перед покупкой внимательно изучить картинку на экране – рассмотрите ее не только сбоку, но также сверху и снизу. Помните, что вертикальные углы обзора отличаются наиболее скромными значениями. Участники нашего теста оказались приблизительно равны в данном аспекте и все без исключения получили заслуженные комплименты, поэтому в дальнейшем мы останавливаться на этом не будем.

Дополнительные возможности

Какие «бонусы» мы можем получить вместе с монитором? Во-первых, он может быть оснащен встроенными динамиками. Это, как правило, исключительно офисная «музыкальная поддержка», ее хватает на воспроизведение спокойной мелодии или диалогов в фильме. На подвиги они не способны и с определенного уровня громкости начинают издавать хрип и дребезжание. Вот на что стоит обращать действительно пристальное внимание, так это на порт DVI. Данный разъем существует уже практически во всех современных видеоплатах, а кое-кто из производителей и вовсе отказался от аналогового входа D-Sub. Поэтому, если на видеокарте у вас есть цифровой порт, то имеет смысл выбирать совместимый дисплей. В нашем тестировании некоторые мониторы оказались равнодушны к способу подключения, однако у большинства моделей замена кабеля существенно улучшила четкость картинки.

Меню и управление

Не стоит забывать и о таких, казалось бы, простых вещах, как экранное меню и органы управления. Ведь если OSD (On Screen Display) построено нелогично, то с ним вначале будет трудно разобраться, а потом сложно и неудобно работать. Так что обратите внимание на этот момент. Органы управления – это кнопки, с помощью которых осуществляется навигация по меню. К ним тоже стоит присмотреться, так как с ними приходится иметь дело довольно часто.

Предустановленные режимы

Вероятно, каждому пользователю ЖК- или ЭЛТ-монитора приходилось менять настройки экрана. Согласитесь, что для текстовых документов и DOOM 3 необходимы разные установки: в играх и фильмах лучше увеличить яркость и контрастность для более «живой» картинки, а при работе с текстом (черный шрифт на белом фоне) важно уменьшить зрительный дискомфорт и снизить эти параметры. Чтобы облегчить жизнь пользователей, многие производители используют предустановленные режимы. Теперь достаточно выбрать необходимый пункт в экранном меню (например, Text, Video, Game, Photo и так далее) и не мучиться с ручными настройками.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Цветопередача мониторов проверялась с помощью колориметра: через USB-порт он подает на видеокарту сигналы, соответствующие разным оттенкам цветовой палитры, и затем проверяет, насколько корректно они отображаются на экране. На выходе получаются три кривые, соответствующие основным цветам (красный, зеленый, синий). В идеале эти графики должны совпасть между собой и с диагональю квадрата (то есть график лучшей цветопередачи – это три линии, слившиеся в одну). Чем сильнее они отклоняются, тем хуже. По нашим наблюдениям, эти кривые непосредственно связаны с качеством изображения в играх (проверка велась в DOOM 3, FarCry и 3DMark 2005). Чем ближе цветопередача дисплея к идеалу на графиках, тем лучше детализированы темные и светлые участки в реальных приложениях.
Для тестирования латентности матрицы использовалась программа TFTtest. На дисплей выводится маленький белый квадрат, движущийся на черном фоне, и специалист оценивает длину шлейфа. Следующий шаг – проверка равномерности яркости: программа выводит белый или черный цвет во весь экран. Затем проверяется эргономичность, легкость освоения и логичность построения экранного меню, удобство органов управления и дизайн монитора в целом.

IIYAMA ProLite E435S

Корпус этого дисплея выкрашен в белый цвет и имеет скругленные углы, что в совокупности придает монитору стильный и современный внешний вид. Со своими непосредственными обязанностями он справляется также достаточно хо-



NEC AccuSync LCD 72XM
★★★★
$315



EIZO FlexScan L568
★★★★
$580



LG FLATRON L1750S
★★★★★
$310

рошо. Тест на латентность нас не разочаровал – квадрат практически не размывался, яркость и контрастность также хороши. Немного портит впечатление неравномерная засветка экрана по краям, но вряд ли это серьезно осложнит работу, так как в повседневной жизни (в отличие от строгого теста) такой маленький недостаток будет практически незаметен. При подключении к компьютеру через цифровой порт DVI улучшается читабельность текста и детализация, так что лучше не использовать обычный VGA. Имеются у этого изделия и колонки, но они очень слабые и качественного звука от них добиться невозможно. Гнезда для наушников отсутствуют, а регулировка громкости происходит только через меню, что неудобно. OSD произвело благоприятное впечатление: очень подробное и со всеми необходимыми настройками. Управление немного странное, хотя, скорее всего, тут дело в привычке.

ROVERSCAN FUTURA 172

Слово «будущее» в названии данной модели очень точно характеризует монитор – и в первую очередь, его внешний вид, напоминающий бутафорию из фантастических фильмов, действие которых происходит году эдак в 2060. Чего стоят одни лишь сенсорные кнопки с голубой подсветкой! Жаль только, что они слишком чувствительные: достаточно просто провести над ними пальцем, и они сработают. Управление экранным меню по этой же причине становится не очень удобным. Кнопка питания также светится синим – с одной стороны красиво, но если работать в темной комнате, то это начинает раздражать. Имеются колонки (качество звучания низкое), они «смотрят» не прямо на пользователя, а вправо и влево, но зато имеют гнездо для наушников и нормальный регулятор громкости. Подключаться к компьютеру мы опять же рекомендуем через DVI-порт – качество изображения при этом улучшается. Дисплей показал самое низкое в тесте время отклика матрицы, что вкупе с хорошими показателями яркости и контрастности заслуживает самой высокой оценки. Правда, цветопередача не слишком достоверна, а на белом фоне заметна неравномерность засветки (при выводе черного все в порядке).

ROVERSCAN OPTIMA 171

Несмотря на стандартный дизайн и отсутствие сенсорных кнопок, с технической точки зрения этот монитор в некоторых аспектах даже превзошел future-модель. У него существенно лучше цветопередача, латентность не столь мала, но все равно тест был пройден очень хорошо и квадрат размывался совсем немного. Имеются небольшие проблемы с засветкой экрана – при выводе белого цвета синеет левый край. Монитор оснащен встроенными колонками, которые выдают очень странный звук: такое впечатление, что динамики помещены в стакан. Модель имеет гнездо для наушников и колесико регулятора громкости, пользоваться колонками удобно. На корпусе есть порт DVI, но разницы в качестве выводимого изображения замечено не было. Меню построено логично, разбираться в нем долго не пришлось. Кнопки управления расположены удобно, поэтому копаться в настройках одно удовольствие.

NEC AccuSync LCD 72XM

Тесты показали, что с качеством изображения у этого монитора не все гладко. Яркость и контрастность у него низкая, цветопередача плохая, латентность высокая – квадрат сильно размыт. Ситуацию немного меняет в лучшую сторону подключение к компьютеру через цифровой порт DVI – изображение становится четче. Встроенные колонки на удивление неплохие, звук глуховат, но все-таки он гораздо лучше, чем у других участников. Вдобавок есть вход для наушников и нормальная регулировка громкости. Так что колонки – не слабое звено данного изделия. Запоминается и его дизайн – черный с серебром, выглядит очень стильно и современно. Меню слегка запутанное, но к нему можно привыкнуть. Вот такой противоречивый монитор, у которого со второстепенными вещами, как дизайн и встроенный звук, все нормально, а с качеством изображения – не очень.

EIZO FlexScan L568

Как показывает наше тестирование, у каждого монитора есть своя сильная сторона, определенная область, в которой он существенно превосходит своих собратьев по тесту. У кого-то на первом плане дизайн, другой отличается крайне низким значением латентности, а у японского дисплея EIZO почти идеальная цветопередача. Яркость и контрастность у него тоже хороши, но вот время отклика великовато – квадрат сильно размыт. При выводе белого цвета по краям появился синеватый оттенок, что означает небольшие проблемы с засветкой, возможно, у конкретного экземпляра. Устройство лучше подключать через порт DVI, и тогда изображение станет более четким. Колонок нет, но для домашнего пользователя в любом случае лучше подумать о внешней акустике, так как музыку на большинстве встроенных динамиков слушать можно только при крайней необходимости, да и в играх качественное звуковое поле не мешает. У «японца» есть очень интересная возможность – портретный режим, позволяющий работать, повернув экран в вертикальное положение. На наш взгляд, отличная компенсация за отсутствие интегрированного звука! OSD-меню очень мелкое, поэтому не совсем удобно с ним работать, хотя к кнопкам управления претензий нет абсолютно. Все это заключено в классический белый корпус.

LG FLATRON L1750S

Данная панель обладает практически идеальной цветопередачей, что показывает ее колориметрический график, почти совпадающий с диагональю квадрата. Небольшие отклонения видны только в самом начале линий, но на практике это не так страшно, и, скорее всего, вы не заметите никаких изъянов. К простительным минусам мы относим и то, что при выведении черного цвета в верхней части экрана наблюдается чуть заметное белое свечение. Монитор обладает матрицей с латентностью 12 миллисекунд, что похоже на правду: движущийся квадратик практически не оставляет за со-

бой шлейфа. В режимах настройки есть функция LightView, представляющая собой восемь фиксированных установок яркости, контрастности и цветовой температуры. Это очень удобно – вместо того чтобы каждый раз при смене деятельности (из текстового редактора в игры, с игр на фильмы и обратно в документы) вручную выставлять параметры, можно просто выбрать нужный режим. Меню удобное, с большим количеством опций. В станину встроен поворотный круг, препятствующий царапанию стола при вращении дисплея. Автоматическая настройка изображения только выравнивает картинку по краю корпуса, но не настраивает яркость и контраст, что вряд ли понравится лентяям, которые не любят долго перебирать опции.

SAMSUNG SyncMaster 720T

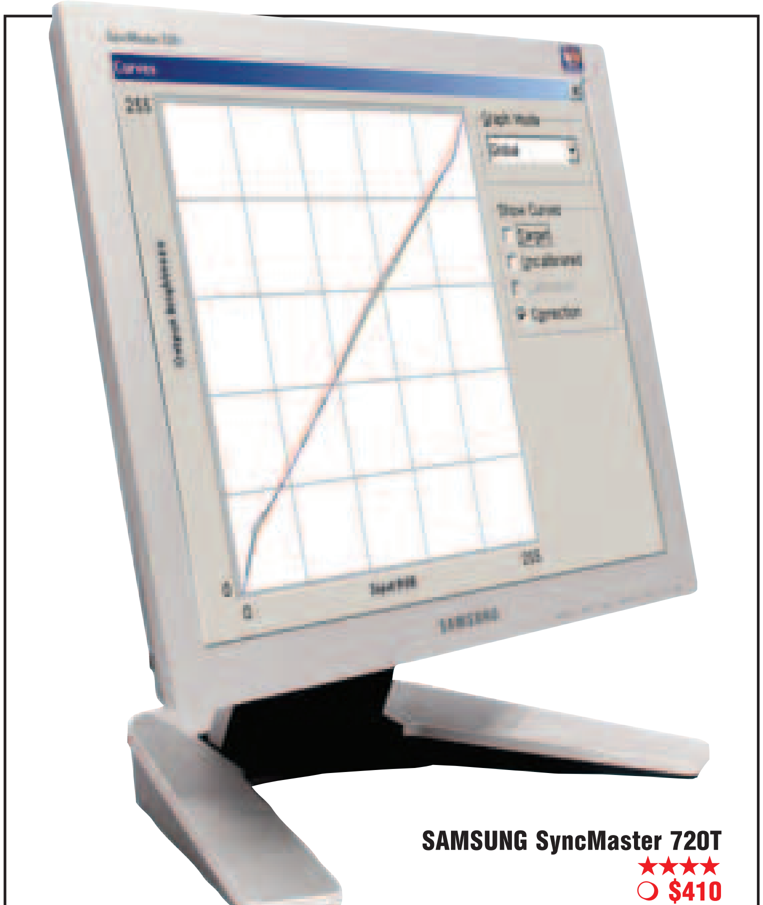
Второй в нашем сегодняшнем тесте монитор для тех, кто любит рассматривать картинки и фотографии. Для таких людей у него есть замечательное свойство – портретный режим, то есть возможность поворачивать экран. Установив специальную утилиту, вы сможете пользоваться им в полной мере. Чисто техническая сторона дела также отлично продумана – все провода подведены к подставке, а не к корпусу панели, и регулировать в ней можно не только степень наклона, но и высоту. Портреты и вертикально направленные тексты будут удобно расположены и отлично отображаться, так как почти все важные параметры у этого дисплея в норме: отличная цветопередача (графики выглядят почти единой линией) и равномерная засветка. Правда, латентность подкачала, квадрат в тесте сильно размыт и даже приобрел синий оттенок. Но эта матрица сделана по технологии PVA, так что не самая высокая скорость пикселей вполне объяснима. В качестве дополнения имеется функция MagicBright, предустановленные настройки яркости и контраста. Удобная штука! Легким движением руки экран, настроенный для работы с офисными документами, превращается в медиацентр, созданный специально для сочного изображения в играх и видеофильмах.

NEC MultiSync LCD 1770NX

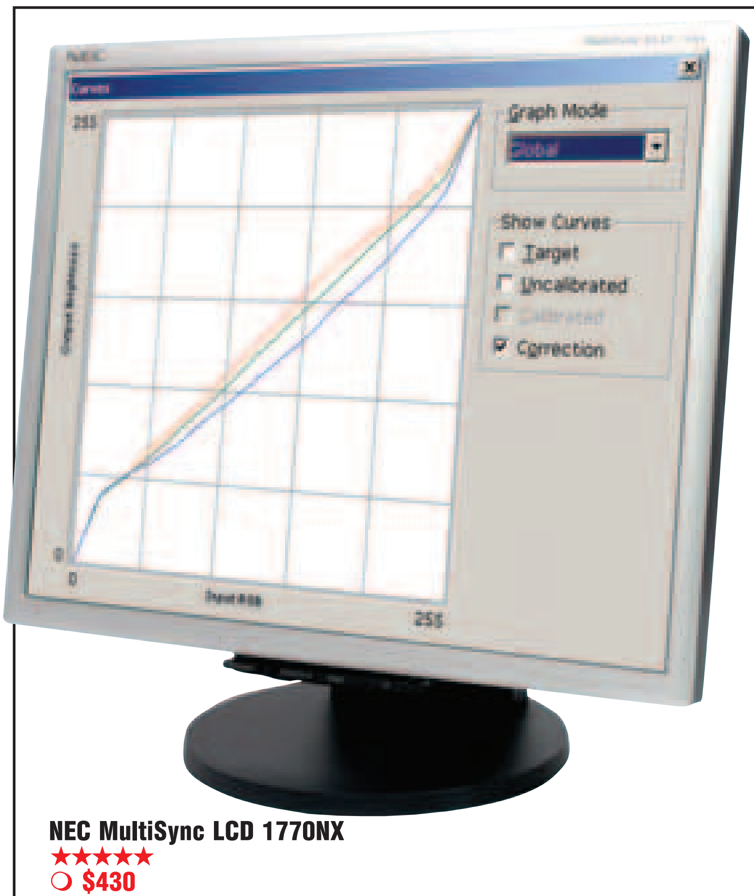
Беглый взгляд на график колориметрического тестирования этого монитора позволяет убедиться, что с цветопередачей у него все хорошо – линии довольно ровные. Тест на латентность тоже был пройден с хорошим результатом: квадрат почти не размывался, шлейф, оставшийся за ним, был едва заметен. На черном и белом фоне не было выявлено никаких искажений, что говорит о качестве засветки. В отличие от подавляющего большинства других изделий, 1770-й предлагает пользователю регулировку не только наклона, но и высоты! Так что не важно, какой у вас рост, высота стула и стола, все можно настроить под себя. Да и стол будет целее, вернее его поверхность, так как в нижней части станины есть поворотный круг, препятствующий царапанию. Экранное меню управления сделано очень хорошо, оно удобное и подробное, а навигация осуществляется не только традиционными кнопками, но и забавным рычажком. Имеется в дисплее и порт DVI, но разницы в качестве картинки нами замечено не было.

ВЫВОДЫ

Два года назад ЖК-панели сильно отличались по такому параметру , как латентность, и в результате у некоторых экземпляров на динамичных игровых сценах размывался прицел и контуры противника. Однако уже год назад при сравнении LCD 17" с CRT 17" мы с трудом улавливали разницу. Разве что картинка на ЖК-устройстве была ярче, контрастнее и лучше сфокусирована, чем у электронно-лучевого «коллеги».
В начале 2004 года цветовые искажения у ряда протестированных плоскопанельных 15/17/19-дюймовок были еще довольно существенными. Лица людей на фотографиях могло бросить в синеву, детали на ярких участках засвечивались, а на темных исчезали. Но в играх эти эффекты уже практически не отмечались.
В последнее время такие характеристики матриц, как цветопередача и время отклика, значительно улучшились, и нам приходится сильно придираться, чтобы увидеть различия между ними. Теперь основная борьба идет в области дизайна и цены. Удастся ли снизить рыночную стоимость 17-дюймовых LCD до $150-200 без потери качества? Увидим. А пока награду «Лучшая покупка» получил ROVERSCAN Optima 171 за удачное соотношение вложенных средств и получаемого качества, а «Выбор редакции» – LG FLATRON L1750S, так как по совокупности его результаты были самыми лучшими. ■



SAMSUNG SyncMaster 720T
★★★★
$410



NEC MultiSync LCD 1770NX
★★★★★
$430

Star Wars: THE ARCADE GAME

Другая галактика, другое время. На дворе – 1983 год, по экранам только что пролетело «Возвращение джедая», и образовавшаяся после этого пропасть для любителей «Звездных войн» была столь обширной, что даже такие большие вещи, как предмет сегодняшнего разговора, не способны были заполнить и половины этой пустоты.

Star Wars – одна из самых красивых и завораживающих игр эпохи бумбоксов, выполнена в векторной 3D- и 2D-графике, сопровождается оцифрованной речью из фильма и синтезированным саундтреком. Отображенное в игре самое значительное событие первого фильма трилогии – Явинская битва – начинается с пути к Звезде смерти, на котором нужно отбивать атаки истребителей Tie-Fighter, время от времени вступая в бой с непобедимым Дартом Вейдером. Потом действие перемещается на поверхность станции, где путь к цели преграждают стационарные турели, пространство для маневрирования сужается, и приходится лавировать меж защитных укреплений, при этом не позволяя им в себя попасть. Заключительный этап – бешеная гонка в центральном коридоре, и тут уже нужно проявить незаурядное умение быть точным и хладнокровным, под огнем стационарных турелей сопоставляя расстояние до разноцветных преград, и не пропустить самое важное – запуск протонного снаряда в шахту реактора, не то придется заходить на второй круг.

На первый взгляд, скорее аттракцион, чем аркадный блокбастер, игра становится тем увлекательнее, чем больше вы уделяете ей времени, и, притом, что хотя бы один раз пройти сквозь все стадии, чтобы уничтожить Звезду Смерти сможет каждый, дальнейших волн достигнет только очень опытный пилот. Условно приближаясь к играм нового по тем временам поколения, Star Wars все так же исповедует главенство таблицы рекордов, как важнейшего стимулятора продолжать сидеть за джойстиком, но не стоит считать, что это единственное, что удерживало геймеров. В достоинства Star Wars надо записать и необходимость постоянно совершенствовать навыки игры, и идеально выстроенную композицию прохождения, когда действие постепенно ускоряется. И в том самом коридоре уже безразлично, новичок вы или нет, все равно необходимо всем телом помогать своему X-Wing вписываться в мельчайшие лазейки, а когда взрывается Звезда Смерти, руку трясет, отбрасывает от джойстика и без Force Feedback!

Star Wars: The Arcade Game – любимая игра множества людей (в том числе и других разработчиков), общепризнанная классика, при том, что не является первопроходцем. Если педантично покопаться в памяти (к чему нет ровно никаких противопоказаний), можно вспомнить Tailgunner и Star Hawk от Cinematronics, в которых частично уже были воплощены идеи Star Wars, – они появились еще в 1979 году. Другое дело, как именно все это было реализовано, – професси-

СОЗДАТЕЛИ ИГР

Star Wars Arcade Game
Дизайнер: Mike Hally (также работал над Gravitar, Road Runner, Area 51).
Программирование и разработка: Greg Rivera (Warlords (1980), Road Runner), Norm Avellar, Eric Durfey (Battlezone), Jed Margolin (Battlezone), Earl Vickers, Rick Moncrief.

Empire Strikes Back
Менеджер: Mike Hally.
Программирование: Greg Rivera, Norm Avellar. Техник: Rob Rowe.

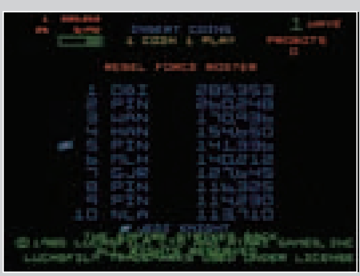


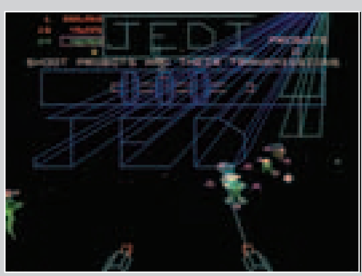


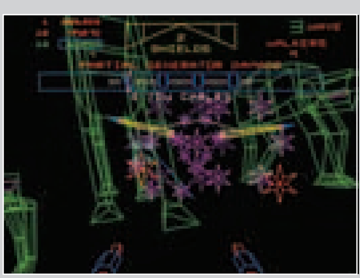
ВОТ ТАК ВЫГЛЯДЕЛИ ВЕКТОРНЫЕ ИГРЫ МНОГО ЛЕТ НАЗАД.

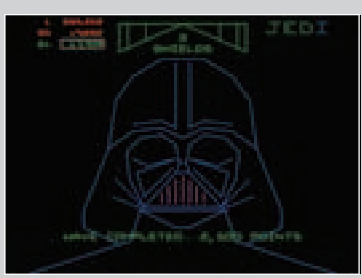
Автор:
Алексей Pinball '80's Wizzard Беспалько
retrofreak@mail.ru











ДАРТ ВЕЙДЕР В СИНИХ ТОНАХ И AT-AT В ЗЕЛЕНЫХ – ЭТО СИЛА!

оналами Atari (часть которых до этого принимала участие в создании именно что революционной Battlezone) было добавлено столько своего, что игра, несомненно, обладает собственным хорошим и узнаваемым стилем, которому можно пытаться подражать.

Star Wars: Empire Strikes Back начала распространяться как дополнение к оригинальному автомату в 1985 году, содержала гораздо больше графики, звука и музыки и технически превосходила Star Wars.

Хотя концептуально этапы были новыми, за исключением, конечно, космического боя, убирать который из игры было бы глупо, общая схема игры практически не изменилась – последовательность этапов повторяется до конца. Если не считать того, что основная часть этапов завязана на стрельбе, а соединяющий очередные волны врагов полет в астероидном поле не дает как следует проявить свое умение маневрировать, отточенное первой игрой. Нет той скорости, развитие стало более ровным – нет грандиозного финала волны (иными словами, в этот раз разнести планету не дадут), однако все же игра вышла гораздо лучше, чем можно было ожидать от add-on'а, и жаль, что, ее видело не так-то много людей. Сражение с AT-AT (и AT-ST!) на Хоте, как всегда, поражает воображение и является одним из лучших примеров анимированной трехмерной векторной графики.

Появилась возможность получить почетное звание рыцаря джедай, выполняя задания по максимуму.

Несмотря на то что Star Wars: Return of the Jedi дает богатейшую почву для создания разнообразных и впечатляющих игровых ситуаций, трилогия завершена не была – к 1985 году время векторов уже подошло к концу, а полигонов – еще не наступило, к тому же «Возвращение джедая» получило свое аркадное воплощение годом ранее в изометрической стрелялке.



Игры не были однодневками – порты (среди них и неофициальные – игра Starstrike на ZX Spectrum, аутентичный клон Star Wars, появилась парой лет раньше официальной версии, ни в чем ей не уступая) стабильно выпускались еще в течение нескольких лет.

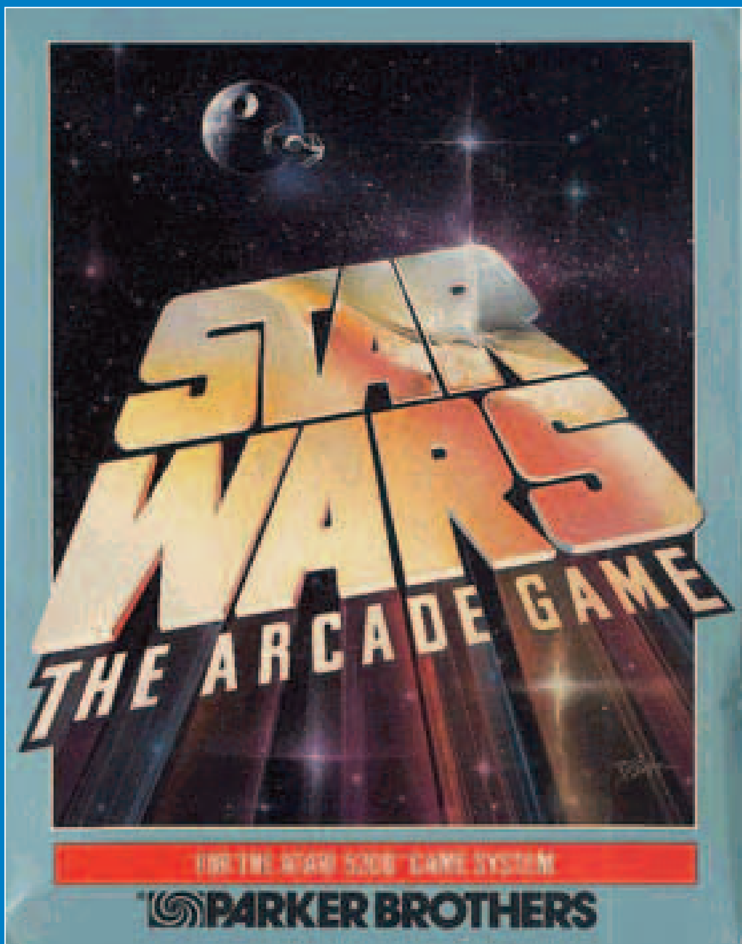
Star Wars: The Arcade Game вышла почти на всех западных домашних платформах, и версии весьма различаются по своему качеству – настоящие векторные Tie-Fighter'ы появились только на персональных компьютерах, да и в тех версиях приходилось

ВОКРУГ STAR WARS: STAR FIRE

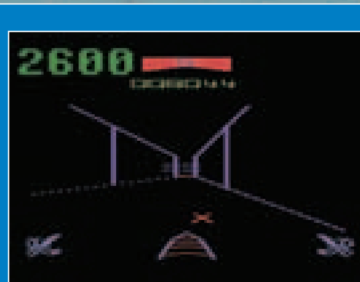
Первая игра для аркад, основанная на естественном желании воплощения мечты – сесть за штурвал X-Wing'а, появилась еще в 1979 году. Тэд Мичон, автор автосимулятора Night Driver, после просмотра первого фильма загорелся идеей создания игры на его основе. Им уже было разработано необходимое «железо», и вместе со своей женой Сюзан Оуэн и другом Дэвидом Рофлом, он сделал игру, предположив, что в том случае, если заполучить лицензию на марку Star Wars не удастся, в игру будут внесены все необходимые изменения, чтобы избежать проблем.

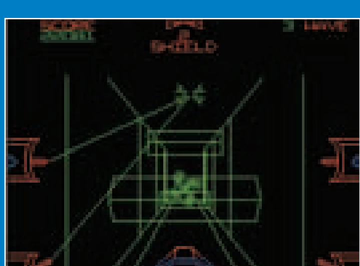
В жизнь воплотился второй вариант, и фирма Exidy выпустила автомат под названием Star Fire, при взгляде на экран которого можно без труда определить, каким он задумывался изначально.

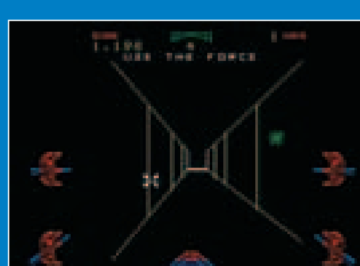












ИГРЫ ПО МОТИВАМ STAR WARS ВЫХОДЯТ ДО СИХ ПОР, И ГЕЙМПЛЕЙ В НИХ ЗАЧАСТУЮ НИЧУТЬ НЕ ЛУЧШЕ, ЧЕМ ЗДЕСЬ.

ВОКРУГ STAR WARS: STAR WARS: THE ARCADE GAME НА TV?

Полтора года назад Даррен Хейс поразил ностальгирующую общественность в самое сердце своим клипом Crush, в котором «аркадный ас бьет рекорд», на игровом автомате, естественно. В то же время часть геймеров задалась вопросом: «А что это за автомат?» Правильный ответ – автомат если и существует, то исключительно в клипе. Специалисты по компьютерной графике, взяв за основу аркадную Star Wars, сделали воображаемую игру (кабинет показывается только сбоку, и, хотя надписи почти не видно, можно догадаться, что на самом деле это Galaxian). Более того, бдительный зритель заметит, что и действие клипа происходит в 1983 году, отметившиемся выходом Star Wars: в тексте песни звучит «I wish I were 11 again» (Даррен родился в 1972 году). Чтобы завершить этот маленький фанатский экскурс, сообщу, что его собаку зовут Оби, у него есть коллекция игр, выходивших под маркой Star Wars, появлялись слухи, что он будет сниматься в Episode II (я говорил: «я буду камнем, я сыграю третьего stormtrooper'а слева в пятом ряду сзади, включите меня в роли дерева!»). На первой странице газеты в середине клипа можно прочитать заголовок «What we thought of Return of the Jedi» и, в конце концов, «83» написано на его футболке.



жертвовать оцифрованной речью. В любом случае, коридор Звезды смерти почти не пострадал – во всех версиях он выглядит наилучшим из всех возможных образом. Empire Strikes Back вышла только на компьютерах. Последним на данный момент официальным переизданием обеих игр можно считать Star Wars: Rogue Squadron III на GameCube – там они являются секретными дополнениями. По иронии судьбы дело, Atari продолжила в 1993 году Sega – в благословенных восьмидесятых чуть ли не в одиночку составлявшая Star Wars конкуренцию игрой (можете смеяться) Star Trek: Strategic Operations Simulator, которая была тоже векторная и тоже обладала высококачественной цифровой речью. В начале же 1990-х годов Sega представила неоднозначно воспринятую общественностью Star Wars Arcade, в общем и целом, следовавшую порядку уровней первой игры, за тем лишь исключением, что вместо бесконечного числа коротких раундов, в игре были четыре длинных уровня, в конце последнего из которых нужно уничтожить-таки Звезду смерти раз и навсегда.

Гораздо более единодушно – общим восторгом – была встречена Star Wars: Trilogy Arcade (Sega, 1998), которую еще можно найти в аркадах – изображение в игре вплотную приблизилось к картинкам из фильма, а геймплей первого эпизода стал еще больше похож на знаменитую игру Atari. К чему приблизится следующая игра, если появится, можно только предполагать. ■



Выпуск подготовил:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Черная колдунья шагает по фэнтезийному миру. Властители покоряются ей, королевства ложатся к ее ногам. Одним мановением руки она разрушает города и уничтожает древних богов. Она готова на все ради богатств и власти. Ее зовут Лина Инверс, и если вы не посмотрите следующую серию, она надерет вам задницу.

Банзай!



■ **Рубаки (Slayers)** ■ **Такаси Ватанабе, 1995** ■ **Издатель: MC Entertainment** ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★

Враги всего живого

Бояться раньше времени не нужно: волшебница не так страшна, как ее малюют. Конечно, она может ограбить (но только бандитов), а может водить за нос, – но только тех, кто того заслужил. Или тех, кто, как ей кажется, заслужил. Другими словами, может быть, он совсем и не заслужил, но если ей кажется, что заслужил, – то одним этим он уже заслужил... Короче! Она любит водить за нос всех и вся, пудрить мозги компаньонам и глумиться над немощными чудищами. Жизнерадостная рыжая стервоза Лина Инверс стала лицом сериала – каждый, кто слышал о «Рубаках», знает ее как облупленную. На самом деле она не злая. Она почти добрая, но, обучившись волшебству и покинув родительский дом, так и осталась совершенной девчонкой – которая теряет голову при виде блестящих украшений и готова на все, чтобы люди признали ее гениальность, – но не совсем научилась улавливать «границы приличий». С ней путешествует тупоумный мечник Гаурри Габриев, владелец всамделишного Светового меча, передающегося из поколения в поколение; волшебница-неумеха (и к тому же принцесса) Амелия и мрачная химера Зелгадис.

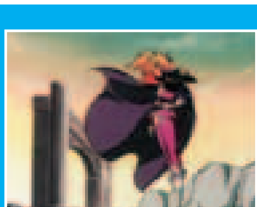
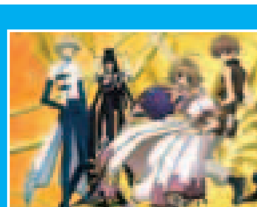
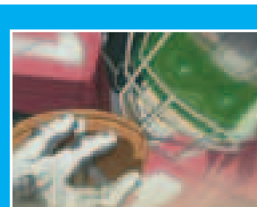
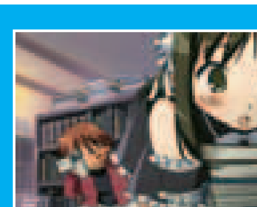


NEON GENESIS EVANGELION В РОССИИ!



MC Entertainment начала российский выпуск DVD-дисков телесериала Neon Genesis Evangelion. Умолчать об этом знаковом событии невозможно: NGE стал объектом поклонения для анимешников всего мира, а мы посвятили ему самый первый выпуск рубрики «Банзай!». Официальное русское название сериала – просто «Евангелион». Первый диск появился в продаже в середине апреля; на нем записано шесть начальных серий. Второй DVD появится в мае, третий – в июле и последний, четвертый, завершит сериал в сентябре. Мы не станем еще раз писать об этом популярнейшем аниме: сказать что-то новое про него, кажется, невозможно, а переливать из пустого в порожнее толку нет. Тем не менее, можете не сомневаться: «Банзай!» будет следить за выходом дисков; уже в следующем номере мы разыграем первый DVD самой умной и тонкой меха-истории на свете.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

Ведущие рубрики празднуют открытие нового аниме-сезона! На DVD к этому номеру журнала вы найдете русский трейлер сериала «Рубаки» и опенинги самых интересных новинок: Tsubasa Chronicle, экранизации популярной манги от CLAMP; спортивного аниме об игроках в американский футбол Eyeshield 21; безумного Gainax-фансервиса He is my master.


ХУДОЖНИКОВ ХЛЕБОМ НЕ КОРМИ, ДАЙ ИЗОБРАЗИТЬ ГЕРОЕВ В САМОЙ НЕВЕРОЯТНОЙ СИТУАЦИИ.


НА САМОМ ДЕЛЕ У ЛИНЫ МАЛЕНЬКАЯ ГРУДЬ. ВИДЕЛИ БЫ ВЫ, КАК ОНА ОТ ЭТОГО СТРАДАЕТ.

Не похоже на европейскую или западную фэнтези? Правильно, не похоже. «Рубаки» обладают всеми внешними признаками фэнтези-сериала: здесь есть монстры и сокровища, безумные маги и храбрые герои, расписанная на несколько эпох история мироздания. Только до этих фэнтези-заморочек никому дела нет. «Рубаки» пользуются в Японии потрясающей популярностью – потому что им удалось создать и возглавить жанр юморного, жизнелюбивого фэнтези. До них люди увлекались либо чистыми пародиями вроде Dragon Half, либо чересчур героическими полотнами вроде OVA-сериала Record of Lodoss War. «Рубаки» не впадают в крайности. Вернее, впадают – и выпадают из них с легкостью необычайной. В одной серии герои не на жизнь, а на смерть бьются с воскрешенным древним богом, в другой – выдают Лину замуж и переодевают мечника Гаурри в дворецкого Гагарина. В одном эпизоде оплакивают гибель товарища, в другом одевают мини-юбки и пляшут на сцене. И ни одна из сцен не кажется надуманной или высосанной из пальца – настолько четко выписаны характеры. Три сезона Slayers напоминают известнейший цикл книг про Ехо писателя Макса Фрая – сначала читатель знакомится с героями-балагурами, свыкается с ними, и потом, когда персонажи попадают в переделку, переживает всем сердцем. Потому что нельзя не переживать, настолько четко, рельефно и подробно расписаны характеры героев. Не поверить в них невозможно.

Сериал во многом обязан своей популярностью звездному составу актеров озвучки. Сейю Лины Инверс –

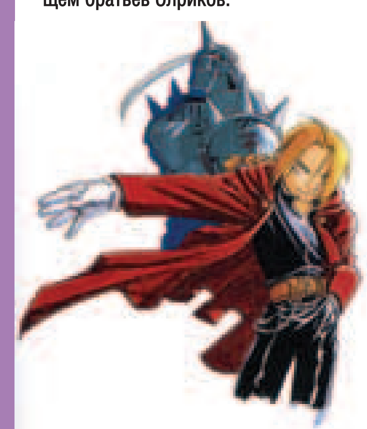
Super ShortNews Turbo EX Edition

- «Роботех» возвращается! ООН объявила о намерении снять к своему шестидесятилетию новую социальную рекламу с участием персонажей популярнейшего меха-сериала. Согласно задумке авторов, шестидесятисекундный ролик должен донести до юных зрителей, насколько важен мир во всем мире и как ООН старается его достичь. В подобных промо-роликах уже снялись Шон Коннери, Майкл Дуглас, Колин Фаррелл и Ленни Кравитц – теперь к знаменитостям присоединятся Рик Хантер, Лин Минмей и Рой Фоккер. Производством рекламы займется Harmony Gold, американская компа-



ния, которая сейчас на пару с Tatsunoko работает над продолжением «Роботеха» – Robotech: The Shadow Chronicles. Ролик будет доступен для свободного скачивания на сайте www.robotech.com.

- Планета продолжает сходить с ума от сериала Fullmetal Alchemist. Японский телеканал TBS начал повторный показ (что само по себе редкость – обычно аниме не задерживается на телевидении), а в блоке Adult Swim на канале Cartoon Network сериал Fullmetal Alchemist смотрят толпы беснующихся американцев, и каждая следующая серия бьет рекорд популярности предыдущей. Напоминаем: сейчас Сейдзи Мидзусима трудится над полнометражным фильмом о будущем братьев Элриков.



Super ShortNews Turbo EX Edition

Американская компания New Line Cinema снимет полнометражный игровой фильм на основе манги Monster от признанного мастера бесконечных историй Наоки Урасавы. Monster – история гениального хирурга, который спасает жизнь умирающему мальчику, а тот пару лет спустя становится психопатом-убийцей. Доктор решается исправить свою ошибку и начинает собственное расследование, выясняя ужасные подробности одну за другой. Детективная манга пришлась по вкусу и японцам: съемки одноименного аниме-сериала продолжаются, и продолжаются, и продолжаются...

Кстати об игровых фильмах. Гоночное аниме Initial D совсем скоро обзаведется полнометражным продолжением. В роли Такуми – тайваньский певец Джей Чау, в роли Нацуки –



красавица Энн Судзуки (Returner). Снимает картину режиссер-стахановец Эндрю Лау (Infernal Affairs).

Джон Ву, режиссер крутейших боевиков вроде «Без лица» и «Миссия невыполнима 2», займется съемками второго фильма трилогии Appleseed. Впрочем, мастер будет лишь продюсировать ленту, а режиссерское кресло займет Синдзи Арамаки, уже снявший первый, невзрачный и скученький полнометражный Appleseed. Японцам, кажется, не терпится превратить древнюю мангу Масамуне Сиро в популярную и современную вселенную: летом 2006 года, в одно время с полнометражкой, выйдет двадцатишестисерийная телеэпопея с тем же названием.





ОДНО СЛОВО ПРОТИВ ЛИНЫ – И ВЫ ТУТ ЖЕ ПОЛУЧАЕТЕ ПО МОРДАСАМ. НЕЧЕГО ПЕРЕЧИТЬ «МАЛЕНЬКИМ МИЛЕНЬКИМ ДЕВОЧКАМ».

Мегуми Хаясибара – не нуждается в представлении. Ее голосом говорили девушка-Ранма в «Ранма 1/2», Фэй Вэлентайн в Cowboy Bebop, Харука в Love Hina и Рей Аянами в «Евангелионе». Сейю Зелгадиса, Хикару Мидорикава, озвучивал Тамахоме в Fushigi Yuugi, Хиро Юй в Gundam Wing и Шульдиха в Weiss Kreuz. Такехито Коясу, голос волшебника Резо, известен по ролям Хотохори в Fushigi Yuugi, Ильпалацо-сама в Excel Saga, Сакано в Gravitation и Айи в Weiss Kreuz. На редкость удачно к сериалу подходят опенинг и эндинг, специально записанные Мегуми Хаясибарой. Они настолько оказались по душе поклонникам «Рубак», что Мегуми пришлось спеть еще около сотни песен для различных произведений по мотивам – и до сих пор они являются едва ли не лучшими композициями, когда-либо исполненными выдающейся певицей.
Изначально Slayers создавались как основа для будущей ролевой игры. Ее так никогда и не выпустили, зато телевизионные «Рубаки» продержались три сезона и породили целую плеяду полнометражных, видеоигровых и OVA-продолжений. Во всех этих сезонах рассказывается одна связная история о приключениях незадачливых героев, пусть и разбитая на главы; многочисленные сиквелы, как правило, вещи в себе. Действие полнометражных фильмов и OVA-сериалов происходит в альтернативной вселенной: там нет Гаурри, Амелии и Зелгадиса, зато есть противная волшебница Нага, извечная соперница Лины. Нага уверена, что огромная грудь и дьявольский смех позволяют ей всячески издеваться над пацанкой Линой; та, конечно, на дух не переносит грудастую соперницу. Вместе они попадают в десятки дурацких фэнтези-приключений и даже служат прототипами для гигантских шагающих роботов. Создатели аниме прекрасно знают о том, как фанаты любят обе вселенные сериала, – и частенько шутя сталкивают сюжетные линии. Так, в одном из эпизодов «Рубак» прямо перед экраном проходит некто, удивительно похожий на Нагу, – но лицо незнакомки так и не попадает в кадр.
В России будут изданы все семьдесят восемь эпизодов основного, исходного телесериала. Шаг беспрецедентный: впервые в нашей стране будет продаваться аниме такой продолжительности. Каждый сезон издается на четырех дисках, и выпуск оригинальных «Рубак» как раз подходит к концу. Второй сезон – «Рубаки Next» – начнется в мае, третий – «Рубаки Try» – будет издаваться с сентября по декабрь. Ежели что случится, мы будем держать вас в курсе.



ХОТИТЕ БОЕВОЙ ФЭНТЕЗИ? ОНА В «РУБАКАХ» В ИЗБЫТКЕ.

Внимание! Конкурс!

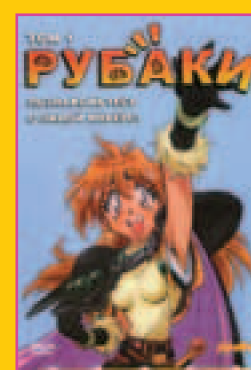
«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает первый диск аниме-сериала «Рубаки». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите!
В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 июня.

Вопрос:

Кем подрабатывала в молодости старшая сестра Лины – Луна Инверс?

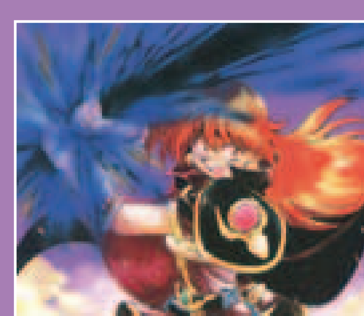
1. Гадалкой
2. Сиделкой
3. Официанткой

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).
E-mail: banzai@gameland.ru



Очередной Победитель!

DVD с аниме Fullmetal Alchemist получает Дмитрий Пржиалковский из Ижевска. В самом деле, Альфонс Элрик без ума от кошек. Как только диск доберется до нас из-за океана, мы тут же его вам отправим.

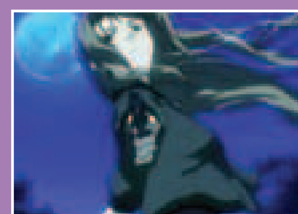


Madlax

■ **Режиссер:** Койти Масимо, 2004 ■ **Наш рейтинг:** ★★★



Режиссер Койти Масимо и композитор Юки Кадзиура обожают работать вместе. В их архиве – Noir, .hack//SIGN, Madlax и совсем свежая Tsubasa Chronicle. И если судьба последнего сериала пока не ясна, то из первых трех интерес представляет разве что драматичный боевик Noir. Сюжет Madlax таков: в неназванной стране на Ближнем Востоке идет гражданская война. Девушка с позывным Madlax – умелая наемница, которая в первой же серии побеждает взвод солдат и танк в придачу. А в мирном городишке живет безобидная тихоня Маргарита. Какая между ними связь? О, их объединяет страшное прошлое и таинственная книга, за которой охотится не менее мрачная организация Anfan. Стоит заменить Madlax на Мирей, Маргариту на Кирику, книгу на часы, а Anfan на Soldats, и сразу становится понятно, откуда ветер дует. Клон Noir. Уберите.

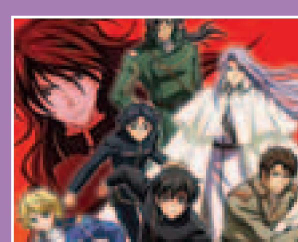


Kyo Kara Maoh!

■ **Режиссер:** Дзюндзи Нисимура, 2004 ■ **Наш рейтинг:** ★★★



Посмотришь бывало пару эпизодов Kyo Kara Maoh! – и тут же хочется лезть с головой в унитаз. Вдруг свезет так же, как подфартило главному герою сериала, парнишке по имени Юри. Одноклассники в воспитательных целях искупали его в унитазе женского туалета, который удачно оказался воротами между измерениями. Теперь Юри живет в средневековом мирке, обитатели которого сходу признали в пришельце следующего Короля демонов. Мальчишка окружен молодыми людьми в форме, и каждый обожает своего господина и надеется, что тот вот-вот прикажет истребить десяток-другой людишек. Понравится такой маскарад только девочкам в самом нежном возрасте. Остальных наверняка оттолкнет топчущийся на месте сюжет, бесконечные намеки на однополую любовь и совершенное отсутствие в кадре хоть одного нормального человека.

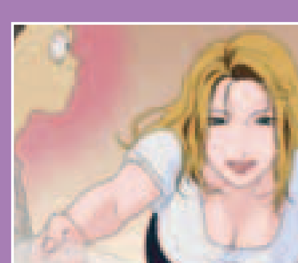


Colorful

■ **Режиссер:** Рютаро Накамура, 1999 ■ **Наш рейтинг:** ★★★



Любите ли вы трусы так, как их любят авторы Colorful? Гарантируем: не любите, иначе давно сидели бы в психиатрической лечебнице. На диске собрано шестнадцать мини-историй по семь минут каждая, объединенных общей темой: мужики, мужчины, парни, джентльмены, господа и сеньоры выставляют себя полными дураками, подглядывая за девушками. Чтобы сериал не приелся раньше времени, Рютаро Накамура использует в каждом эпизоде столько оригинальных ходов, нетрадиционных решений и необычных методов анимации, что хватит на пару стандартных сериалов. Сюжеты напоминают известный у нас Golden Boy или, прошу пардона, «Жаркое лето» от MC Entertainment, а здешние герои недалеко ушли от Бивиса и Батхеда. Если вам пришлось по душе что-то из вышеперечисленного, то понравится и Colorful.



Звездные войны: Эпизод III – Месть ситхов
Wars: Episode III – Revenge of the Sith

Автор:
Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru

19 МАЯ РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

■ РЕЖИССЕР: Джордж Лукас
■ ЖАНР: фантастический экшн/фэнтези

■ В РОЛЯХ:
Эван МакГрегор, Хейден Кристенсен, Натали Портман, Иэн МакДермид, Сэмюэль Л.Джексон, Кристофер Ли

Что бы там ни говорили о главных претендентах на звание «Фильм года» – «Бэтмене: Начало», «Городе грехов», «Войне миров», «Кинг-Конге» или очередном «Гарри Поттере» – вряд ли у кого-то еще остались сомнения, что истинным киносимволом 2005-го будет третий эпизод «Звездных войн».



ПРОЩАЙ, РЕСПУБЛИКА! ДА ЗДРАВСТВУЕТ ИМПЕРИЯ!

После трех долгих лет безжалостных сражений войны клонов наконец приблизились к своему завершению. Многие лидеры сепаратистов были уничтожены или захвачены в плен. Совет Джедаев направляет Оби-Вана Кеноби на поиски главнокомандующего армий дроидов Генерала Гривуса, которого, как и скрывающегося Графа Дуку, необходимо предать правосудию. В это время на Кашиике происходит грандиозное сражение между армией сепаратистов и войсками Республики, которыми руководит Магистр Йода. Развиваются события и на Корусканте: Канцлер Палпатин перед Сенатом провозглашает себя Императором. Эти стремительные политические изменения превращают измученную войной Республику в могущественную Галактическую Империю. Своему ближайшему союзнику, Энакину Скайуокеру, Палпатин раскрывает истинную природу власти и передает секреты Силы, стараясь заманить его на темную сторону. Это, в свою очередь, приводит к ссоре Энакина и сенатора Амидалы, вынашивающей под сердцем их общего ребенка...

ИТОГИ, ИТОГИ, ИТОГИ

Итак, свершилось! Военно-космическая сага, начавшаяся, ни много ни мало, 28 лет назад (фильм «Звездные войны: Эпизод IV: Новая надежда» вышел в 1997 году), подошла к своему логическому... и рука не поднимается дописать «завершению». Прожженые фанаты будут спорить





КИНОФАКТЫ

Кукловоды ушли, помосты остались
Оригинальный дизайн главного зала Совета Джедаев в первом и втором эпизодах «Звездных войн» включал специальный помост, возвышающийся над полом, и предназначался для сокрытия кукловодов. Третий эпизод полностью «перешел» на цифровых инопланетян, однако, ставшую ненужной декорацию решили сохранить.

Дроиды на выбор
Члены официального «звездновойнского» фан-клуба Hyperspace в июле-августе 2003 года участвовали в специальном закрытом голосовании, по результатам которого был окончательно утвержден дизайн нового астромеханического дроида R4-G9, предназначенного для Оби-Вана Кеноби. Из четырех предложенных цветовых схем фанаты выбрали вариант с бронзовыми и медными элементами. В итоге R4-G9 стал первым неживым актером для «Мести ситхов».

Джордж Лукас: Месть пиратам
Название фильма представляет собой измененное фиктивное название шестого эпизода «Месть Джедая» (окончательный вариант, напомню, был «Возвращение Джедая»). В специальном издании «Звездных войн: Эпизод VI» Джордж Лукас признался, что «утечка информации» в свое время была устроена нарочно – таким образом кинематографисты собирались бороться с пиратами. Заодно он заметил, что настоящие поклонники саги должны были понять, что это фальшивка, ведь само понятие «месть» для джедаев является противоестественным. Фиктивное название шестого эпизода также явилось причиной переименования другого фильма, «Звездный путь: Гнев Хана» (Star Trek: The Wrath of Khan), первоначальное название которого было «Месть Хана» (Khan's Revenge).

до хрипоты, что есть еще слабая, но надежда на новую трилогию, да и «Месть ситхов» лишь выполнила роль мостика, соединившего ранние эпизоды «Войн» и ее новейшие серии. Как бы то ни было, третий эпизод действительно подведет некоторую черту, причем сразу в нескольких значениях этого слова.

Во-первых, «Месть ситхов» станет окончательным штрихом к воображаемой Вселенной, являющейся основой для всего сериала. Можно бесконечно говорить о том, что мир «Звездных войн» продолжит расширяться дальше. Действительно, выходят книги, выпускаются мультфильмы, будут сниматься телесериалы, все глубже раскрывающие тему. Однако, фундамент, заложенный секстологией (или как ее там), в любом случае, уже останется незыблемым. Любая новая работа, кинофильм или комикс – это всего лишь дополнение к уже сложившейся в «Звездных войнах» картине. И не более того.

Во-вторых, для Джорджа Лукаса заключительный аккорд «Мести ситхов», возможно, будет значить больше, чем для всего остального человечества. По сути, «закрыв» легендарный сериал, режиссер не только закончил opus magnum, невероятный шедевр и дело всей своей жизни, не только воздвиг себе «памятник нерукотворный», но, с другой стороны, развязал руки для новых свершений. Впрочем, какие бы сверхъестественные и мегасовершенные киноработы ни вышли в будущем у Лукаса, имя его будут связывать прежде всего со «Звездными войнами». И возможно, после нескольких лет экспериментов ему таки придется вернуться к тому, что он знает лучше всего.





МОСТИК ДЛЯ ПОКОЛЕНИЙ

Пожалуй, главное значение «Мести ситхов» – это ее «соединительная» роль, невероятно важная миссия «недостающего звена в цепи». И фильм, скорее всего, будет оцениваться именно с этой позиции. Вышедшая после шестнадцатилетнего перерыва «Скрытая угроза» (премьера «Возвращения джедая» состоялась в 1983, «Угрозы» – в 1999 году) не была принята армией фанатов и не впечатлила нового зрителя. Первые отметили «инфантилизм» нового эпизода, а вторые – некоторую старомодность и скромный на то время уровень компьютерных спецэффектов. Спустя три года, в «Атаке клонов», Лукас продолжил борьбу «и за наших, и за ваших», и на этот раз его усилия оказались более успешными. Режиссер не только справился с «синдромом второй части трилогии», но и умело сгустил атмосферу – «Атака» стала более напряженным и мрачным фильмом, нежели предшествующая «Угроза». Соответственно, она была более высоко оценена и «фанатами-старичками». А техническое исполнение эпизода уже не только шло в ногу со временем, но периодически даже опережало его. Теперь Лукасу стали верить и свежеиспеченные «падаваны».

Нетрудно понять, что успех «Мести» зависит, прежде всего, от способности режиссера соединить на экране два стиля: неторопливое, «состарившееся» фэнтези, которым по современным меркам является первая трилогия, и сверхскоростной беспощадный драйв, который мы привыкли видеть в современном кино. Что касается сюжета, здесь у «Мести ситхов» никаких проблем (будем надеяться) не предвидится. Лукас нам обещает немыслимую драматичность – десятки порубленных джедаев, смерть Амидалы и переход Энакина сами-знаете-куда... Пересказывать историю нет смысла – имеет смысл увидеть решающее сражение своими глазами. ■





КИНОФАКТЫ

Старожилы C-3PO и R2-D2
Энтони Дэниелс (C-3PO) и Кенни Бейкер (R2-D2) – единственные актеры, принявшие участие во всех шести эпизодах «Звездных войн». Второе место занял Фрэнк Оз, управлявший куклой Мастера Йоды, который был задействован в пяти сериях, а третье – Джеймс Эрл Джоунс (голос Дарта Вейдера), Питер Мейхью (Чубакка) и Иэн МакДиармид (верховный канцлер Палпатин, он же Дарт Сидиус), которые «засвидетельствовали свое почтение» в четырех эпизодах. Персонаж Оби-Вана Кеноби присутствовал во всех сериях «Звездных войн», однако, эту роль играли два различных актера, сэр Алек Гиннес и Эван МакГрегор.

По ангарам да по сараям
В отличие от предыдущих эпизодов Star Wars, снимавшихся как в павильонах, так и под открытым небом, «Месть ситхов» была полностью поставлена в пределах студии. Единственную сцену, разыгранную вне павильона, отсняли в тунисской пустыне во время работы над «Атакой клонов».

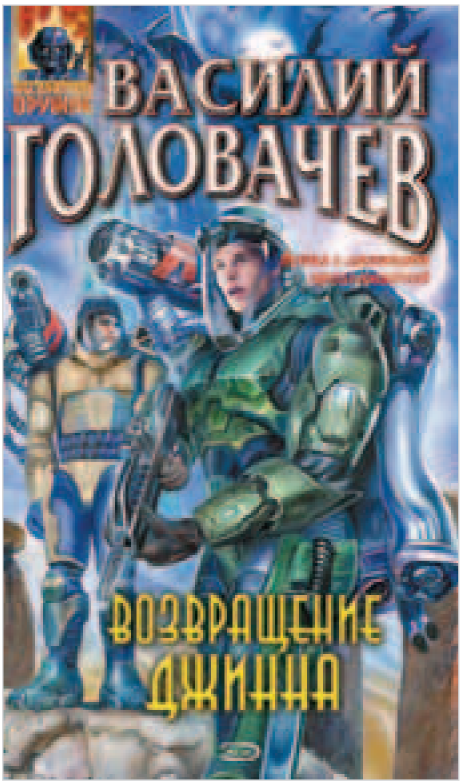
Недетское мочилово
Во время схватки на лазерных мечах Мейс Винду и Энакин Скайуокер выполняют в общей сложности более сотни ударов. А сам бой происходит в трех больших залах.

Енерал-дитенок
Одной из ранних концепций внешнего вида Генерала Гривуса был ребенок, сидящий на левитирующем кресле, охраняемом двумя дроидами IG88. Джордж Лукас отказался от идеи, так как в этом случае «имидж» Гривуса не соответствовал бы роли самого искусного и беспощадного бойца галактики.

Героическая смерть Джексона
Сэмюэль Л. Джексон знал, что его персонаж, джедай Мейс Винду, должен погибнуть в третьем эпизоде. Единственной его просьбой к Джорджу Лукасу было пожелание уйти в мир иной в сиянии славы, а не «как какой-то лох» («like some sucka»). Режиссер пошел навстречу Джексону и тот позже, в одном из ночных телешоу, признался, что сцена смерти Мейса Винду представляет собой настоящее зрелище, и что он, Винду, уходит из жизни с высоко поднятой головой («does not go out like some punk»).



Рубрика «рецензии» была придумана в том числе и чтобы вы могли получать информацию о книгах, вышедших не только в издательстве «Эксмо». В этом выпуске мы планировали рассказать об одной из них. Например, из серии «Звездный лабиринт» от «АСТ». Но вот незадача – именно сейчас ни одной подходящей новинки нет. Поэтому Врен написал о свежем романе любимого автора Миши Разумкина, а сам отправился изучать серию «Баллады о Ричарде Длинные Руки» и еще «Pattern Recognition» Гибсона в оригинале.



Василий Головачев

«Возвращение джинна»

ЖАНР: фантастика/фэнтези
ДАТА ВЫХОДА: март 2005 года

Новый роман Головачева идеально соответствует представлениям читателям о творчестве писателя. Расценивать его можно как угодно, однако неизменно высокие тиражи свидетельствуют о том, что сочетание фантастического боевика со сложными псевдонаучными рассуждениями о структуре вселенной пришлось по душе массовому читателю. Например, конек Головачева – путешествия героев по пространствам с дробной размерности (меньше трех, но больше четырех) – может ввести в ступор человека с высшим математическим образованием. Однако для обычного читателя миры Головачева уникальны; нечто подобное можно встретить разве что в романе «Белый свет» Руди Рюкера (справедливости ради, замечу, что там как раз научная платформа куда как более серьезна). В остальном «Возвращение джинна» – всего лишь хороший фантастический боевик, да еще и сиквел. Без знакомства с предыдущей книгой («Война с джиннами») разобраться в сюжете можно без проблем, финал в меру предсказуем. В «Возвращении джинна» само существование человечества под угрозой: террорист-одиночка овладел контролем над моллюскором, могущественным боевым роботом, оставшимся от существовавшей миллион лет назад цивилизации. Одновременно в кольцах Сатурна наращивают свои силу «джинны» – его естественные враги. Балансирование между двумя силами поможет спастись, но в тылу землян есть тайное общество, рвущееся к власти над планетой любой ценой.
Любопытно проследить, как Головачев в своих последних романах «подстраивается» под современные реалии. Вместо полукоммунистического общества будущего а-ля Стругацкие в мире «Джиннов» мы имеем национальные государства, по своим границам примерно совпадающие с существующими сейчас. Незалежная «Вкраина» и латвийская барышня Лярва-Фрейберге заставят не раз улыбнуться людей, мало-мальски интересующихся политикой. ■

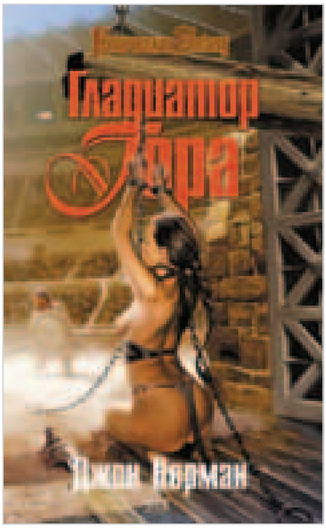
Сборник

«Русская фантастика 2005»

ЖАНР: фантастика
ДАТА ВЫХОДА: февраль 2005 года

Произведения малой формы – рассказы и повести – часто проходят мимо читателей, предпочитающих покупать романы, а то и целые многотомные сериалы. Да и не каждый писатель может набрать подобных текстов на отдельную книгу. Их приходится публиковать в нагрузку к крупным вещам, а то и вовсе выкладывать в сети (особенно этим славится Сергей Лукьяненко). Хорошие рассказы и повести можно обнаружить в журнале «Если», но его еще нужно найти. Напротив, сборники лучших вещей в малой форме от ведущих российских писателей фантастов легко доступны и их практически всегда можно рекомендовать к покупке.
В оглавлении мне встретились неизвестные фамилии – например,Светлана Прокопчик, и, поверьте, в дальнейшем я буду следить за их работами. Читать сборник я начал с конца – украинские писатели Марина и Сергей Дяченко, Генри Лайон Олди и Андрей Валентинов провели очередной совместный творческий эксперимент. Они подготовили три рассказа, намеренно не указав, кто именно является автором каждого из них. Если вы так и не сможете угадать, рекомендую перечитать их остальные работы, благо каждая из них относится к вершинам отечественных фантастики и фэнтези. Одно плохо – некоторых интересных писателей, не работающих с издательством «Эксмо» (тот же Сергей Лукьяненко), в сборнике по понятным причинам нет.
Из трех включенных в сборник повестей особенно хотелось бы выделить работу «Игра окончена» Дмитрия Янковского. Стандартная сюжетная завязка о попадании обычного человека в невероятный параллельный мир вполне могла бы послужить основой для более крупного романа, но автор обрывает повествование вовремя, оставляя читателю возможность самостоятельно додумать финал и почесать с друзьями языком на тему русского менталитета. ■





Джон Норман

«Гладиатор Гора»

■ ЖАНР: героическая фэнтези
■ ДАТА ВЫХОДА: май 2005 года

Джейсон Маршал – аспирант престижного нью-йоркского университета – влюбился в Беверли Хендерсон с первого взгляда. Когда ее похитили и продали в рабство на варварскую планету Гор – двойник Земли, – он последовал за ней. Джейсон не знал, что ему придется пройти через ужасы горианского рабства, стать непобедимым чемпионом гладиаторских боев, не раз взглянуть в глаза самой смерти и научиться выживать, несмотря ни на что, чтобы найти здесь, на Горе, ту, которую потерял на Земле.

Джон Норман (настоящее имя Джон Фредерик Лэндж-младший) – культовый американский писатель и философ. Известность писателю принес сериал о планете Гор, в который вошли около 40 книг – цикл «героической фэнтези» о приключениях землянина Тэрла Кэбота на планете Гор, вращающейся на орбите Земли, но по другую сторону от Солнца. Первый роман цикла вышел в 1967 году. На просторах планеты Гор нашли пристанище существа из многих уголков Вселенной, но истинные хозяева – таинственные жрецы. Люди, пославшие Тэрла Кэбота с невыполнимой миссией, не знают, что всего лишь исполняют волю истинных хозяев Гора. Сага Джона Нормана о планете Гор в жанре героической фэнтези стала культовой во многих странах мира. На русском языке уже вышли семь романов саги : «Тарнсмен Гора», «Убийца Гора», «Пираты Гора», «Охотники Гора», «Хищники Гора», «Рабыня Гора», «Исследователи Гора».
«Гладиатор Гора» – восьмой роман – впервые на русском языке ■



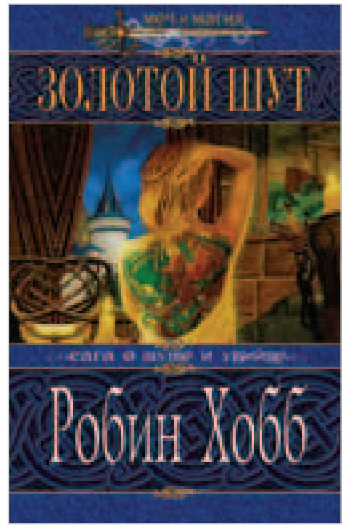
Дин Кунц

«При свете Луны»

■ ЖАНР: мистика
■ ДАТА ВЫХОДА: май 2005 года

Предательский удар по голове, тряпка с хлороформом и огромный шприц с таинственной субстанцией, которую ввел ему обезумевший ученый Линкольн Проктор – так начиналась для Дилана О'Коннера эта новая, полная неожиданностей и потрясений жизнь. Он оказался не единственным «подопытным кроликом» Проктора, уже совершившего бесчисленные преступления во имя давно обанкротившейся идеи насильно осчастливить человечество. Но на сей раз маньяк просчитался. Обретенные Диланом и его товарищами по несчастью сверхъестественные способности они направили на помощь людям, которым грозила беда. А их противником стало все зло мира.

Дин Кунц – один из самых популярных авторов так называемых «романов ужасов». Из шестидесяти его книг двенадцать стали в Америке национальными бестселлерами. Еще во время учебы в университете Шиппенбурга Кунц начал писать рассказы и победил в конкурсе журнала «Атлантик Мансли». С тех пор Дин Кунц известен во всем мире как непревзойденный мастер остросюжетных триллеров, которые держат в напряжении с первой и до последней строчки. Из-под его пера вышли десятки увлекательнейших романов – «Ангелы – хранители», «Странный Томас», «Лицо в зеркале», «Живущий в ночи», «Сумерки», «Фантомы» и многие другие.
К настоящему дню книги Кунца переведены на 38 языков и изданы общим тиражом свыше 200 миллионов экземпляров.
Роман «При свете луны» публикуется на русском языке впервые.■



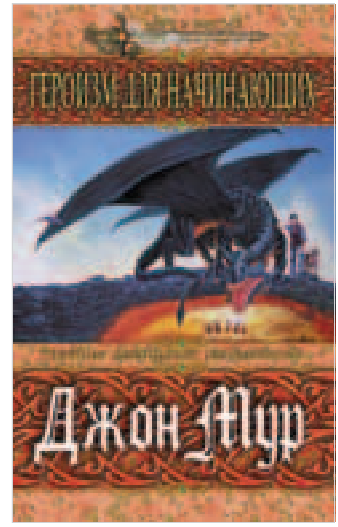
Робин Хобб

«Золотой шут»

■ ЖАНР: фэнтези
■ ДАТА ВЫХОДА: май 2005 года

Трон Шести Герцогств опять нуждается в услугах королевского бастарда, способного ученика убийцы и одного из немногих, кто еще владеет древней магией Видящих. Помолвка наследного принца висит на волоске; мятежники-Полукровки по-прежнему угрожают выдать тайну королевского дома; в стране назревают бунты; послы из далекого Бингтауна просят военной помощи в войне с Чалседом. Кто-то должен научить принца владению магией Видящих, создать для него отряд магов, который в решающий момент поддержит наследника трона. Кто-то должен... Шут, старый друг Фитца и Белый Пророк, верит, что эту ношу может вынести только один человек – Фитц Чивэл Видящий.

Имя Робина Хобба – как одного из лучших авторов жанра эпической фэнтези в мире – стоит в одном ряду с Джорджем Мартином. Незаурядный талант рассказчика и интересные сюжеты – все это принесло огромную популярность и, как следствие, огромные тиражи на Западе. Мировую известносту Робин Хоббу подарил великолепно написанный цикл психолого-приключенческой фэнтези «Сага о Видящих» («Ученик убийцы», «Королевский убийца», «Странствия убийцы»). Главный герой – бастард королевского наследника Фитц, выросший среди слуг и, по приказу деда-короля, с малолетства готовившийся в тайные убийцы. «Сага о Шуте и Убийце» – прямое продолжение истории Фитца, действие которого происходит через 15 лет после событий «Саги о Видящих». О первой книге цикла, под названием «Миссия шута» мы рассказывали в «СИ» год назад. «Золотой шут» – долгожданный сиквел. ■



Джон Мур

«Героизм для начинающих»

■ ЖАНР: юмористическая фантастика
■ ДАТА ВЫХОДА: май 2005 года

Оказывается, чтобы победить Темного Властелина, засевшего в Неприступной Крепости и вынашивающего коварный план узурпировать власть в двадцати королевствах, вовсе не обязательно быть Фанком-варваром, местным эквивалентом Конана. Для этого всего-то и надо, что хорошенько проштудировать «Руководство по практическому героизму» Роберта С.Тэйлора. Главное при этом – не перепутать данное практическое пособие с каким-нибудь другим справочником того же автора – «Практическим пособием по ловле рыбы на муху», к примеру, или «руководством по уничтожению драконов».

Американец Джон Мур принадлежит к тем авторам, слава и известность к которым приходят не с парадного входа. Первая его книга «Принц быстрого реагирования», стала сначала бестселлером в Европе (по мастерству и изяществу исполнения ее ставили наравне с Тэрри Пратчеттом), прежде чем с триумфом вернулась к себе в Америку. Следующая книга писателя, «Принц для особых поручений», повторила ее судьбу. Третья работа писателя – «Героизм для начинающих» – продолжает начатый сериал о мире Двадцати королевств. Наконец мы обогнали Америку – ведь выход этой книги в России опережает американское издание!
Юмор и искрометность первых двух романов уже оценили читатели. Новая книга, несомненно, продолжит замечательную традицию и станет не менее популярной. Героем должен стать каждый!■

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку:

- ☐ на журнал «Страна Игр» + 2CD
- ☐ на журнал «Страна Игр» + DVD

на ☐ месяцев

начиная с ______________________ 2005 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
- ☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ______________________

____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г. (день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ______________________

область/край ______________________

город ______________________

улица ______________________

дом __________ корпус __________

квартира/офис ______________________

телефон (код) ______________________

e-mail ______________________

сумма оплаты ______________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________»	
с ________ (месяц) 2005 г.	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________»	
с ________ (месяц) 2005 г.	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Как оформить заказ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 924-96-94;
- по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам по подписке можно звонить бесплатно по телефону 8-800-200-3-999.
С 1 января 2005 года открыт бесплатный доступ для абонентов сети МТС, БиЛайн, Мегафон.
Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

Подписка для юридических лиц

Москва: ООО «Интер-Почта», тел.: 500-00-60, e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО «Корпоративная почта», тел.: 953-92-02, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

www.interpochta.ru

Итоги новогодних Конкурсов
Часть 2

Ура! Свершилось! Наконец-то все, кто принимал участие в наших «новогодних конкурсах», могут спокойно вздохнуть и расслабиться. Кто-то в ожидании заработанного приза, кто-то, пусть и в расстроенных чувствах из-за проигрыша, но, мы надеемся, готовый к участию в новых состязаниях. Не стоит сомневаться, что победителями стали самые достойные, ведь именно из-за тщательной обработки результатов на подведение итогов и ушло столько времени. Как вы помните, большинство конкурсов были «творческими», и оценить их путем отсева писем с неправильными ответами или неправильным оформлением (было и такое) просто невозможно. Приходилось подолгу сравнивать ваши работы, решать, какая из них оказалась ближе к поставленной задаче. Но теперь все позади. Все результаты перед вами. Кстати о требованиях. Мы не зря много раз писали об обязательном указании названия конкурса, вашего имени и города, где вы живете. Все это показывает ваше отношение к делу вообще, и если вам лень выполнить такие простые условия, то вы вряд ли достойны приза. Будьте внимательны и аккуратны, и удача не заставит себя долго ждать, причем это относится не только к нашим конкурсам…

Памятный конкурс

Этот конкурс никак не связан с планками памяти, как могли подумать многие. А название он свое получил потому, что в 2003 году мы под Новый год разыгрывали точно такую же плату на основе NVIDIA GeForce FX 5700 Ultra, но от другого производителя. Чтобы ее получить, достаточно было прислать фото внутренностей вашего собственного компьютера вместе с его конфигурацией. Для чего нам все это нужно, пусть останется тайной. Жаль, что интересные фотографии можно было по пальцам пересчитать. Но в любом случае плата у нас всего одна, и достанется она Борису Гайдукову, за творческий подход к делу. Его работу по издевательству над платой вы видите.




Все что осталось от любимой платы Бориса Гайдукова.



Надеемся, что Chaintech Apogee AA5700U станет ей достойной заменой.

Фотоконкурс

Миниатюрная и невероятно стильная «мыльница» от Olimpus заставила нас еще раз проверить ваши творческие способности. Казалось бы, что может быть проще, чем снять красивый скрин из игры. Оказывается, сложно. Эх, жаль поздно вышла «Туризма», тогда наверняка количество качественных «фотографий» увеличилось бы многократно. Немного испортили общее впечатление письма с вложенным вагоном картинок. Получалось, что вроде как прислано на удачу, вдруг что-нибудь да выиграет. А ведь выбор из рабочего материала самого лучшего – это тоже часть работы фотохудожника. Еще хотелось бы напомнить, что сделать нужно было именно красивые скрины, а не курьезные сцены из жизни игр. Наличие работ по консольным проектам, напротив, сильно порадовало. Победителем же стал Евгений Ончул за фото «Пейзаж». Также мы хотели бы отметить работы Ильнара Садыкова, Андрея Орлова, Алексея Решняка, Ильи Гончарова, Станислава Матченко (!), Сорокина Д., Николая Еременко, Хастура Всеразгоняющего («Летающая крепость»), Николая Лихоманова, Александра Витюховского, Александра Милько, Михаила Богдановича, Александра Власова и Никиты Лялякина.

Гаркушин Алексей и Рагулин Даниил скоро станут обладателями новеньких видеокарт Gigabyte Radeon X800 Pro и Gigabyte Radeon X600 XT.



Творческий конкурс

Да уж, нелегко нам пришлось. Присланными обоями можно легко обеспечить компьютеры нашей редакции на несколько лет вперед. Но кому из вас отдать те два великолепных приза, которые вы видите перед собой? Наверное, быть абсолютно объективными не получится, мы ведь не роботы. Предвидим массу возмущений, вроде «моя работа была лучше», и сразу отвечаем на них: вполне возможно, но таков наш выбор. Значит, вам не повезло. Но вернемся к победителям. Работ, достойных украшать мониторы, оказалось несколько, каждую из них вы можете найти на диске. Вот их авторы: Алексей Гаркушин, Александр Колесник, Никита Лялякин, Алексей Абрамов, Николай Еременко, Сергей Беликов (было бы у нас третье место, оно досталось бы ему), Олег Кравченко (обратите внимание), nestle mono, Даниил Рагулин, Геннадий Грабовый, Андрей Мазнев, Епифанов И., Станислав Матченко. После обсуждения всех работ с нашим арт-директором Аликом Вайнером было принято решение отдать первый приз Гаркушину Алексею за обои «Страна Игр». Поздравляем, видеокарта Gigabyte Radeon X800 Pro ваша! Второй же приз в итоге отправляется к Рагулину Даниилу. Его четыре «обоины» перебороли очень стильную карту Сергея Беликова. Даниил, Gigabyte Radeon X600 XT ваша!

О сроках и условиях получения призов всем победителям конкурсов сообщат дополнительно.
По всем вопросам обращайтесь к Инне Яшиной по электронному адресу yashina@gameland.ru
или звоните в редакцию по телефону (095) 935-70-34.

Рыцарский конкурс

Видимо, условия этого конкурса оказались более щадящими, чем «Космического», хотя во многом они, конечно, совпадали. Работ было много, но (!) основная их часть пришла не электронной, а привычной почтовой службой в бумажных конвертах. Естественно, никто не ждал от вас каких-то особых знаний геральдики, да и не в этом суть. Лучше всех с заданиями справился Роман Кудрин, его работа Knight error – более чем оригинальная. Не менее полно и грамотно ответил он и на вопросы двух оставшихся раундов. DVD-боксы с играми от компании «Новый Диск» The Suffering, Psi-Ops и «Рыцари чести» вместе с футболкой отправляются в Ульяновск. Второе место занимает Алексей Болонин, на третьем – Дмитрий Ведехин. Утешительные призы достаются: Ростиславу Курилову, Андрею Белову, Станиславу Кузьмину, Мазанову А., Алексею Попову и Никите Розову. Более, увы, достойных ответов не было.



DVD-боксы с играми от компании «Новый Диск» The Suffering, Psi-Ops и «Рыцари чести» вместе с футболкой отправляются в Ульяновск.





Фотоаппарат Olympus mju-mini Dogital достается Евгению Овчулу за удачно подловленный момент из PoP.

Индустриальный конкурс

Для участия в конкурсе необходимо было сказать, что изображено на каждой из шести картинок и существует ли оно в природе. Наши читатели проделали гигантскую работу по поиску этих изображений в Интернете и в целом справились с заданием. Самым сложным оказался первый пункт. Дегтярев Денис Сергеевич из Казани сообщил, что «такая вещь просто не может существовать!». Видимо, он «пропустил» в свое время консоль Sega Dreamcast. Большая часть геймеров, впрочем, не заметила плод трудов Врена, который слегка «проапгрейдил» искомый VMU в Photoshop, но нашлись и зоркие эксперты. Итак, право на получение консоли Sony PSP достается человеку с адресом, начинающимся на nflames. Как только ее завезут в Россию, мы сразу и вышлем. Новая, тонкая версия PlayStation 2 уходит Елене Токмаковой. И, наконец, три локализованные игры для PlayStation 2 (Getaway: Черный понедельник, Killzone и Jak 3) отправятся геймеру с ником West.

Правильные ответы:

1. Это VMU для Dreamcast с запущенным на нем самодельным клоном Pac-Man. Однако к нему дорисована третья, лишняя кнопка.
2. Консоль Gizmondo, ранее известная как Gametrac. Недавно поступила в продажу.
3. GBA SP и динамики к нему. Последние докупаются отдельно.
4. Так якобы должна была выглядеть консоль PSP.
5. Фальшивое изображение PlayStation 3.
6. Один из многочисленных вариантов «фотографий» Xbox 2 (или Xbox Next).

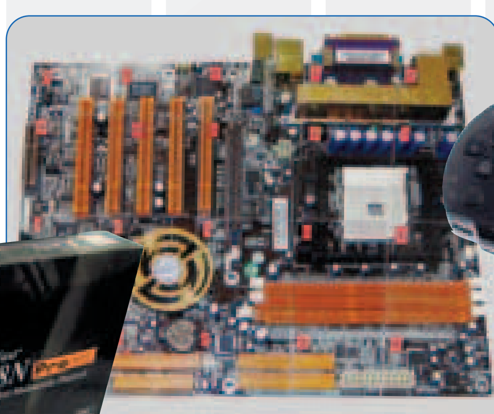
Системный конкурс

Как оказалось, собрать из кусочков плату (кстати, идею предложил Врен) смогли многие конкурсанты, а вот точно указать, что изображено на фотографиях этих самых кусочков, удалось далеко не всем. Скажем больше, правильных ответов было всего несколько. Так что особых проблем с выбором победителя не возникло. А ведь все, что требовалось сделать, – это посетить сайты Chaitech и Leadtech, найти нужную плату и посмотреть на ее описание. Проще простого. В итоге самым оперативным оказался Никита Лялякин, и материнка от Leadtech уезжает к нему на Дальний Восток. Самую качественную склейку фотографии платы от Chaitech нам прислал Юрий Наговицын. Мы ее публикуем в журнале и отсылаем ему заслуженный приз.

Правильные ответы:

1. PCI-слоты
2. CPU Socket 754
3. IDE-слоты
4. Wake on LAN (CN5) и Wake on Modem (CN 5A)





Chaintech ZNF3-150 и Leadtech WinFast K8N: Pro – достойные призы для Никиты Лялякина и Юрия Наговицына.





PSP, слим-версию PS2 и три игры для нее нам предоставила компания «Софт Клаб».

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Бесплатную подписку на шесть номеров «Страны Игр» получает творческий человек Дмитрий Фисан из Московской области.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать о том, что у вас не читается диск «СИ». Проблема с диском? Присылайте его в редакцию, мы вышлем вам новый. В «Обратную связь» лучше напишите о том, в какие игры вы будете играть через 10 лет.

ПИСЬМО НОМЕРА



ХОТИТЕ, ЧТОБЫ ВАШЕ ПИСЬМО ПОПАЛО В ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ? ПРИШЛИТЕ НАМ ПЛАСТИЛИНОВОГО КЛАУДА.

ФИСАН ДМИТРИЙ
МОСКОВСКАЯ ОБЛ.

Здравствуйте, творческие личности журнала «Страна Игр»! Именно о творческих личностях я и хочу поговорить. По-моему, все геймеры в той или иной степени личности творческие. У каждого есть какой-то дар, будь то рисование, AMV, GMV, косплей или еще что. А некоторые лепят из пластилина любимых героев, что я и сделал. Кто, играя в очередную интересную, захватывающую RPG не пытался рисовать ее героев? Лично у меня такое постоянно. Может, я и геймером стал потому, что я личность творческая? Ведь видеоигры – это искусство, не так ли? Услышьте меня, товарищи геймеры! Хватит сидеть за джойпадами и клавиатурами! Творите!

И хочется вас кое о чем поспрашивать.

1. Например, какие есть творческие профессии, связанные с играми? И реально ли устроиться творческому человеку на работу в вашу редакцию или хотя в одну из игровых фирм?

2. С помощью чего можно подключить приставку к компьютеру?

3. Какие наиболее удобные программы для создания AMV и GMV вы посоветуете?

И наконец, я с удовольствием буду переписываться с людьми, которые разделяют мои взгляды и любят JRPG – да и просто с интересными личностями. Вот мой адрес:

143430 Московская область, Красногорский район, п. Нахабино, ул. Институтская, д. 15, кв 210.

Учитесь, геймеры! Вот она, сила творческой мысли и горячее геймерское сердце. А вы когда-нибудь пробовали вылепить героя любимой иг-

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || **101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»**

О MGS3

Добрый день, «СИ». Недавно меня взбудоражил обзор игры MGS3, и вот я не удержался, чтобы не написать вам пару ласковых. Дело даже не в оценке, а в резюме и общей направленности статьи. Лучшие в мире сценарий, геймплей, графика, юмор, управление, музыка, звуковые эффекты и постановка сюжетных роликов. «Минусов не обнаружено»... Новый шедевр Кодзимы может и оправдал все ожидания автора, но лучший в мире сценарий – это не полушпионские приключения нового Курта Рассела в советских джунглях с русско-китайской разведчицей, которые срывают планы ковбоя и электромена с их, гм, ядерным танком. Хорошо хоть что не с ядерной скороваркой. Впрочем, абсурдность сверхоружия всплывает наружу только в конце, когда супертанк не выдерживает битвы с мотоциклом и коляской. Золотой глобус двадцать лет назад? Может и светил бы, да вот в подобных попсовых играх развитие характеров – штамп на штампе. Лучшие в мире геймплей, управление, постановка сюжетных роликов – проползти по краю карты, залезть туда-то и все равно убить всех? Многоминутные разговоры по телефону в тылу врага, содержащие в основном лекции о профпригодности в самые неподходящие моменты? Необходимость питаться внутри зданий, как будто Снейк там коротает отпуск? Чтобы стрелять из пистолета нужно, о боже, зажать четыре кнопки сразу! Бой с огромный крокодилом (не под силу подавляющему большинству людей) выглядит так: Снейк подползает и тыкает в него ножом. Лучший в мире юмор? О вкусах не спорят, но это не выступление Задорнова и даже не шоу Бенни Хилла. Может, автор предугадывает развитие юмора на десяток поколений вперед? Музыка? Экранизацию

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

Сколько будет стоить PSP в Москве? Вы писали, что консоль выйдет в марте. Где же она?

Да, мы писали, что консоль выйдет в марте, – но тогда весь мир, включая саму SCEE, был в этом уверен. Как только выход консоли отложили, мы тут же сообщили об этом. Сейчас запуск приставки отложен как минимум до осени, в ближайшие недели ожидается официальное заявление Sony по этому поводу.

Когда же наконец GTA San Andreas выйдет на PC? Сколько можно ждать?

PC-версия одной из самых популярных игр для PS2 появится в продаже седьмого июня этого года. Мы не однократно называли эту дату, и она с тех пор ни разу не менялась. Осталось совсем чуть-чуть, потерпите, пожалуйста.

Почему эмулятор для PS one у меня работает, а для PS2 – нет?

Потому что его не существует. Многие люди путают эмуляторы PS one с эмуляторами PS2 и пишут, что мы их водим за нос. Нет, не водим. Мы следим за всеми новинками эмуляции и прекрасно знаем, что редкий эмулятор PS2 сейчас может уйти дальше главного меню любой приличной игры. Эмулятор PS2 – городская легенда, на которой зарабатывают торгаши.

Напоминаем еще раз: у «Обратной связи» меняется почтовый адрес. С середины мая основным почтовым ящиком «Страны Игр» станет strana@gameland.ru, а старый ящик (адрес которого мы даже не станем упоминать лишний раз), будет закрыт первого июня. Прочие правила игры остаются прежними: тот, кто пришлет в редакцию самое интересное письмо, получает трехмесячную подписку совершенно бесплатно – а это, ни много ни мало, шесть номеров «Страны Игр». Пишите письма!

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ **ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН**

ры из пластилина? То-то же. Дмитрий, ваше письмо покорило нашу редакцию – даже жалко, что у нас нет конкурса пластилиновых Клаудов – первое место наверняка досталось бы вам. Отвечаю на вопросы:

1. Реально устроиться. За творческими людьми в игровой индустрии идет настоящая охота. Не так уж и сложно устроиться художником, сценаристом или композитором, главное – иметь опыт работы. Хорошо проявите себя в фанатской среде – и вас всюду возьмут.
2. Приставку к компьютеру можно подключить посредством TV-тюнера. Никаких сложностей: соединяете приставку и тюнер и играете в консольные игры на мониторе.
3. Мы любим Adobe Premiere – не сказать, чтобы он был особенно удобен, зато такого огромного количества возможностей вы не найдете ни в одной другой программе.

«Призрака Оперы» на французском я посмотрел несколько раз из-за музыки, переигрывать MGS ради музыки – об этом как-то и говорить не удобно. Я переигрывал все кампании WC3 ради сюжета, атмосферы и геймплея – органично слитых друг с другом. Я ни за что не назвал бы их лучшими, но ведь главное это как раз то, как они соотносятся друг с другом. Я пересматривал «Властелина Колец» не ради сюжета, игры актеров или студийной работы, а ради атмосферы настоящего фэнтези, которая создается посредством их всех вместе. Metal Gear Solid 3 создает впечатление второсортного боевика, сделанного по всем канонам жанра. К финальным сценам количество трупов в этой секретной операции идет на многие сотни, злодеи обязательно возвращаются и нет никаких сомнений, что все будут наказаны. И это «трансцендентальное единство апперцепции. Купить, поставить, увидеть, умереть! Дальше на земле делать нечего»?

Саблин Александр,
alehomer@bk.ru

ЗОНТ // Я, например, несколько раз переигрывал MGS ради музыки и сюжета, но это дело десятое. Как только вышел Snake Eater, многие пытались играть в него так же, как играли в Sons of Liberty, – не могли управиться с камерой и страшно раздражались. Ну а о злосчастной десятке пусть расскажет Врен, я высказал свое мнение в авторской колонке прошлого номера.

ВРЕН // Во-первых, «трансцендентальное единство апперцепции» мы убрали. Я специально изменил комментарии к оценкам, дабы они соответствовали нашим представлениям о них. Во-вторых, что самое смешное, MGS3 – это и есть то самое трансцендентальное единство. Это постмодернистский боевик, где символизм важнее остающегося в сухом остатке сюжета. Сценарий WC3 великолепен, но это лишь очень хороший фэнтэзийный роман без особенных изысков. И я всегда боюсь выражений вроде «ты просто не понимаешь ничего», но здесь оно уместно. Обязательные диалоги по кодеку были в MGS2, здесь их нет. Пройти игру, не убив вообще никого (включая боссов), можно – более того, настоящие поклонники MGS так и поступают, когда идут по второму разу. И специально в качестве безумно изящного ответа на такие претензии в игре есть босс The Sorrow!

О БОЛЕЗНЯХ

Привет, «Страна»! Пишу тебе из больницы, выберусь, перепечатаю на родной компьютер. И вот по какому поводу решил написать: только здесь, взаперти, я понял, насколько важна для человека свобода. Свобода перемещения, свобода общения, свобода в конце концов побыть наедине с самим собой, со своими мыслями. Я уже слышу, Зонт недоумевает, мол, я за тебя рад, но как это связано с нашим журналом? Зонт прав, просто так письмо я писать не буду. Связь журнала и свободы в том, что журнал дарит мне частичку свободы.
В больнице все, что связано со «Страной Игр», согревает. Особенно та мысль, что где-то живут весело и интересно молодые люди, делают отличный журнал, принадлежат геймерскому братству. Попробуй, найди в стационаре хоть одного геймера! Как не это «не найдешь», а я? Я взахлеб читаю «Страну» и получаю гораздо большее удовольствие, чем дома. Те четыре журнала, что пылились дома, уже почти прочитал. И еще. Совет читателям: наслаждаться «СИ» надо не спеша, специально выкроив под это дело ча-

Есть ли смысл сейчас покупать PSP? Я недавно видел ее в одном московском магазине.
Сейчас Sony везет PSP в Америку, там ее покупают, переправляют в Европу или в Москву – и на каждом этапе платят какие-то деньги. PSP вряд ли можно найти у нас дешевле $400 – и вы не сможете отдать консоль в ремонт, если она вдруг откажет. После европейского запуска консоль будет стоит около $200, да и игры не придется везти из-за океана.

Почему камера для PlayStation 2 передает изображение с ошибками?
Проблема EyeToy не в том, что она неверно передает изображение, – а в том, что по сути это обычная веб-камера, которая не может обеспечить достаточное качество распознавания движений. С другой стороны, что вы хотели получить от устройства за такие деньги? Возможно на PS3 будет более качественная камера, но и стоимость ее возрастет.

Выйдет ли новый Resident Evil на PC? А на PSP?
Нет, Resident Evil 4 не выйдет на PC. По крайней мере пока, так как разработчики ни о чем подобном не упоминали. Они сейчас заняты созданием «совершенно нового» варианта игры для PlayStation 2. То же самое относится и к версии для PSP. Как только появится свежая информация, вы узнаете о ней первыми.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



сок-другой. Это же не Playboy какой-нибудь: попялился на картинки и убежал в футбол гонять.
Ну вот, получилось так, как не должно было получиться. Я опустился до того примитивизма, что приходит тоннами в редакцию – до банального расхваливания журнала. Надеюсь, вы меня правильно поняли. Удачи, «Страна»!

Nhoji Slivad,
finishhim@list.ru

ЗОНТ // Стационар вскл на связи «Страна» тчк вас понял правильно зпт слышимость хорошая тчк не болейте там зпт читайте «СИ» зпт у нас снова куча интереснейших материалов тчк удачи вскл конец связи тчк

О ТОСКЕ И РОЛЕВЫХ ИГРАХ

Здравствуйте, редакция «СИ»!
Я тут решил поразмышлять о ролевых играх. Сколько их было и сколько из них оказались действительно хороши. Недурные RPG можно пересчитать по пальцам (пусть даже придется задействовать пальцы ног). По-моему, сейчас в индустрии ролевок наблюдается застой, а всякий застой – это плохо. Девелоперы уже не знают, чем удивить геймеров. Ролевая система, сюжет, квесты – все это уже избито настолько, что, купив очередную ролевку и запустив ее, мы с удивлением (а чаще без удивления) замечаем, что это старенькая Diablo в новом исполнении. Улучшенная графика и звук – единственное, что могут предложить разработчики. Спасают положение так называемые «фичи» (чтоб совсем уж «атаки клонов» не было). Но этих фич либо очень мало, либо и они заимствованы из других игр. Хорошо, посмотрим на сюжет и квесты. Сюжет в большинстве случаев банален: «есть кто-то очень сильный и злой, которого следует отправить на покой» (или что-то в этом духе). Да и квесты всюду одинаковые: возьми у этого и принеси тому-то. Сколько можно? Вся проблема игроделов в том, что они отталкиваются от других, уже существующих, игр. Вы, наверное, скажете, что изобретать велосипед тоже смысла особого нет. Разработчики не хотят придумать что-то новое и берут семьдесят процентов той же Diablo, а сами доделывают оставшуюся треть. Наверняка этому есть какое-то таинственное объяснение. И объяснение это – грозный издатель и поставленная им дата выхода игры. Девелоперам банально не хватает времени, все силы идут на создание смазливой графики, а сюжет и боевая система отходят на второй план. Последствия этого мы можем видеть в многочисленных и многомегабайтных патчах, и то лишь в том случае, если разработчики – люди порядочные и заботятся о своей репутации. Ну а если нет, то и патчей не дождешься. Замкнутый круг получается господа, удивляешься только, как вышли в свет такие замечательные игры как Diablo, сериалы Final Fantasy, Fallout, The Elder Scrolls (весь в ожидании четвертой части). Ну и что делать будем?

PS. Напоследок хотел бы узнать у редакторов «СИ», какой была их первая RPG. Моей первой ролевкой стали наши «Аллоды».

Максим Фаткин,
г. Оренбург

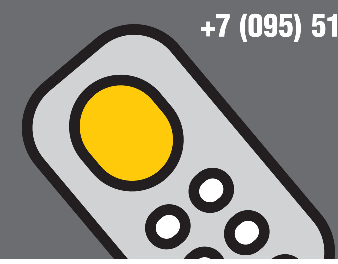
ЗОНТ // Что делать, что делать. Если бы из этой ситуации существовал очевидный выход, никто не делал бы одинаковые RPG. И чтобы найти его, Valve запустила свой Steam – при помощи этого сервиса разработчики сами доставляют игры к конечному потребителю, минуя страшного издателя с плеткой. Многие считают, что за подобными сервисами – будущее. Первая ролевка – Menzoberanzann. Я тогда как раз читал «Темного эльфа» Роберта Сальваторе и был весь под впечатлением.

ВРЕН // На PC надо меньше играть. А если серьезно, то проблемы с клонированием возникают только в компьютерных RPG, потому что консольные хоть все на одном движке делай – не так важно. Сюжет-то не скопируешь, а это и есть всегда самое вкусное. А если учесть, что и системы боя у всех основных сериалов разные, и графика совершенствуется, и постоянно что-то принципиально новое появляется, то получается, что никаких проблем и нет. Первая RPG – Phantasy Star 2.

ЧИКИТОС // Уже замучился объяснять, что Diablo – это «рогалик», action/RPG, но никак не ролевая игра. Где вы там отыгрыш роли нашли? Впрочем, перехожу к делу. Знакомство с жанром началось с Might & Magic VI и Fallout. Обожаю эти серии до сих пор. Еще бы выделил Baldur's Gate и Wizardry. Согласиться с Великим Экспертом в области компьютерных RPG Вреном Батьковичем Говоруном не могу: проблемы клонирования в CRPG нет, просто гениальные проекты, как и положено, выходят крайне редко. А вообще советую найти хорошего GM'a и сыграть с друзьями в настольную ролевку. Не пожалеете!

SMS ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:
+7 (095) 514-7321



В роликах DMC3 видел какого-то клоуна. Кто он?

Это Шут, таинственный обитатель башни, которую Вергилий вытащил на свет божий. Поначалу он помогает Данте, но в конце игры выясняется, что он вовсе не такой добренький, каким казался.

Правда ли, что в Soul Calibur 3 будет Данте?

Хироси Ямагути в интервью журналу Shonen Jump сказал, что в Soul Calibur 3 «будет один из героев Capcom». Жадные до сенсаций журналисты поняли превратно и раструбили, что в игре будет Данте. На самом деле, достоверно не известно, какого именно героя выберут разработчики Soul Calibur 3.

Будут ли консоли нового поколения поддерживать HDTV?

Главный человек по Xbox Джей Аллард объявил, что следующий Xbox безусловно будет поддерживать HDTV. Более того, по словам Алларда, грядет новая эра консолей – «эра High Definition». О других консолях следующего поколения пока ничего не известно, но вряд ли их производители откажутся от поддержки HDTV.

Подходят ли коды к PAL-версиям игр для NTSC-вариантов?

Вообще, это зависит от игры. Но в большинстве случаев, когда европейская версия отличается от американской только стандартом воспроизведения видео, – да, коды для обоих вариантов одинаковы.

Кем Босс приходится Снейку?

Босс обучила искусству боя Нейкида Снейка, героя Snake Eater. Нейкид Снейк позже стал известен как Биг Босс, и на основе его ДНК были созданы братья-суперсолдаты Солид и Ликвид Снейк.

Кому Кодзима поручил работу над Metal Gear Solid 4?

Погодите-погодите. Никакого Metal Gear Solid 4 не будет. Трилогия Metal Gear Solid закончена. А о

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

Недавно почтовый голубь принес новость: Namco готовит продолжение любимого файтинга нашей редакции. И пока разработчики только начинают создавать игру, мы мечтаем об идеальном Soul Calibur 3. Может, в этот раз повезет?

ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) ответить на простой вопрос:

Чего вы ждете от Soul Calibur 3? Каких персонажей, видов оружия, изменений баланса? Какие режимы игры вы хотели бы увидеть?



Автор: **OGLock**

Мне бы очень не хотелось, чтобы повторилась история со вторым Soul Calibur. Чуть улучшенная графика, почти никаких новых бойцов... спасибо, не надо. Не знаю, как всем, но по-моему лучше убрать Некрида, он рушит весь баланс. Еще хотелось бы новых красочных арен, как в Dead or Alive и что-нибудь вроде режима Kumite из Virtua Fighter 4. Вот, пожалуй, и все.



Автор: **Tsukasa**

От SC3 я не жду никаких новшеств, так как, по сути дела, нам хотят подсунуть тот же SC2, только под другим соусом. Рецепт: немного подправить баланс, добавить новые арены (надеюсь, полностью интерактивные), создать несколько новых персонажей и сделать кое-какой косметический ремонт боевой системы. Назвать это SC3 и запустить конвейер. Фанаты ликуют, а Namco собирает денежки. Если я и буду ждать SC3, то только лишь из-за того, что в него обещали добавить Dante из DMC3. А вообще это не дело. Я считаю, что место SC3 на консолях следующего поколения, но никак не текущего.



Автор: **yuhan**

Во-первых, жду новых типов арен, где можно будет не просто выбросить оппонента за край, но и ударить о какое-нибудь препятствие. Во-вторых, интересный сюжет в story mode, без всяких дурацких «пещер». В-третьих, более реалистичных боев. Когда человека бьют мечом, который весит с этого же человека, он вряд ли отделается «кусочком линии жизни» – хотелось бы увидеть что-то наподобие Bushido Blade от Square.



Автор: **Stas_fly**

Чего еще можно ждать от этой игры? Все уже есть! Ну, разве что побольше правильных телок! То есть, они все там и так правильные, но уж больно хочется увидеть все-таки Таки и Софитию «хотя бы в купальнике».



Автор: **zxz**

Лично я считаю, что жанр файтингов исчерпал свой ресурс. И новая часть Soul Calibur ни в коем случае не исключение. Новые арены, новые персонажи, новые приемы – ну и что? Это будет самый обычный файтинг, построенный по старому, как мир, принципу. Веселуха...



Автор: **olex**

Хочется, чего-то нового: персонажей, приемов, мини-бонусов, красивой музыки, более динамичного геймплея. Жду идеальный Soul Calibur – надеюсь, что он серьезно будет отличатся от второго. Чтобы не возникало ни у кого такого чувства, будто разработчики решили подзаработать денег на названии, при этом не меняя внешний вид игры, геймплей, персонажей и все остальное.



Автор: **StimS**

Если честно, то меня устраивают и старые персонажи, и уровень графики. Однако хотелось бы, чтобы стало больше приемов с разнообразным оружием. Да таких, чтобы ничего подобного ни в одном другом файтинге такого не было. ■

следующей игре мы сейчас знаем только то, что она есть. Больше ничего Konami не сообщила.

Будет ли Need for Speed Underground 3?

Куда же она денется. EA известна тем, что никогда не бросает популярные сериалы. Как только появится официальная информация, мы сообщим.

Когда выйдет F.E.A.R.?

В июне этого года, то есть совсем скоро. Ждите рецензию в «СИ».

Будет ли в The Matrix Online одиночный режим?

Нет, не будет. Для тех, кто хочет поиграть в игру про матрицу в одиночестве, Atari готовит Matrix: The Path of Neo. Внимательно читайте спецматериал с E3, мы непременно о ней расскажем.

Выйдет ли Final Fantasy XII на PSP?

Нет, не выйдет. Square Enix объявила, что игра появится только на PS2. На PSP ее переносить не станут хотя бы потому, что геймплей Final Fantasy никак нельзя разбить на короткие сессии по десять-пятнадцать минут, как то необходимо в портативных играх.

Что лучше: N-Gage или N-Gage QD?

N-Gage QD – это обновленная версия старенького N-Gage. Однозначно сказать, какая из них лучше нельзя. Например, главреду больше нравится старый вариант, пусть там и нет «горячей» замены карты-памяти, зато есть радио и стереозвук.

Появится ли Metal Gear Solid: The Twin Snakes на PS2? Когда?

Никогда. The Twin Snakes остается эксклюзивом для GameCube.

Выйдет ли BloodRayne 2 в Европе на PS2?

Да, выйдет. Дата релиза – 27 мая этого года.

Doom 3 таки вышел на Xbox?

Таки вышел в один день с Resurrection of Evil. Врен говорит, что скоро мы напишем ревью.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

По телевизору часто мелькают сюжеты о так называемых «ролевиках» – безумных людях, которые перевоплощаются любимых героев ролевых игр и бегают по лесу с мечами. С одной стороны, геймер, сидящий перед экраном, тоже ассоциирует себя с героем, с другой – любители компьютерных игр мало что понимают в полевых играх. Или мы ошибаемся?

ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) ответить на простой вопрос:

Как вы относитесь к ролевым играм, но не компьютерным, а полевым и настольным (словесным)? Принимали ли вы сами участие в подобных мероприятиях? Как вы считаете, такие ролевки лучше или хуже компьютерных и консольных RPG?



Автор: **KNESS**

Помню, была одна интересная штука, в которую мы с друзьями любили играть. Название – Mortal Kombat (никакого отношения к файтингу от Midway она не имеет). Там у каждого игрока в начале имелась крепость с установленным на ней флагом и восемь солдат. На карте разбросаны золотые рудники. Золото, получаемое из них, можно было расходовать на заклинания или специальные бонусы, а также на покупку дополнительных солдат или техники (баллист и катапульт). Побеждал тот, кто разбивал все войско врага или захватывал флаг противника. Сейчас настолки мне уже не так интересны, как раньше. Видимо, времена меняются...



Автор: **alpir**

Как-то раз довелось мне поиграть у друга. Он сам все сделал и карту нарисовал, и героев, и правила придумал. Так вот: ни во что лучшее я не играл. Затягивает ужасно. С удовольствием поиграл бы еще раз в нечто похожее. С консольными RPG сравнивать не берусь, так как считаю, что это разные вещи. Но и то и другое мне очень интересно.



Автор: **Le-on**

Видел пару раз по телевизору, как проводятся полевые ролевые игры, кажется, по вселенной «Властелина Колец». Довольно интересно. Много человек, одетых в соответствии со стилистикой, на большой лесной поляне «мочат» друг друга и выкрикивают какие-то слова; с одной стороны орки, с другой что-то похожее на гоблинов, с третьей обычные люди, живые воскрешают мертвых... Я бы не отказался принять участие в таком действе.

PS Когда я был очень маленьким, мы играли в подобие ролевой игры по мотивам кинотрилогии «Чужие» (тогда еще не было четвертого фильма). Вот это было весело!



Автор: **Lenne**

В настольные ролевые игры не играла, так что ничего сказать про них не могу. А если говорить о полевых, то они, на мой взгляд, намного интереснее компьютерных RPG. Участия в них пока не принимала, но очень хочется. До сих пор помню, как меня на мечах драться учили.



Автор: **СУМРАК**

Настольные ролевые игры – это круто! Говорю вам как DM (Мастер) со стажем: нет ничего лучше, чем собраться небольшой компанией, взять закуски, пива (для реализма) и начать играть в D&D или еще какую-нибудь ролевку. Снова спасение мира, сумасшедшие ученые и маги, или просто человек потерявший память. Настолки значительно лучше, чем компьютерные РПГ: во-первых, ты общаешься с людьми, а не с машиной, во-вторых, в настольной игре можно сделать нелинейность на ходу (попробуйте-ка сочинить историю прямо во время игры!), а уж сколько в них адреналина – ведром вычерпывать приходится. ■

SMS ЧЕПУХА

Присылайте свои фразы на телефон:

+7 (095) 514-7321

1. Кто? 2. С кем? 3. Когда? 4. Где? 5. Что сделали? 6. Кто увидел? 7. Что сказал? 8. Чем дело закончилось?

■ Гейб Ньюэлл вместе с Бомберменом весной пошли в подвалы Лубянки на рыбалку. Буш их увидел и сказал: «Привет Half-Life 2!». Но потом пришел Наруто и поссорил кота с пылесосом.

■ Соленый Снейк с Михалычем в 2832 в доме Врена рисовали комиксы. Их увидел Шредер и сказал: «Давайте срежемся в контру»! В результате пятачок ограбил диетический магазин.

■ Соник и Хейхачи три дня назад пошли в Dremuchiy boloto выбивать мышиный коврик. Их увидел Кармак и сказал, что за одного битого двух небитых дают. Все дружно напились, а рыбку все-таки в магазине купили.

■ Давным-давно Астарот с Гордоном Фриманом в подвале решили продать Валентину Толкунову в гарем принцу Персии. Их увидел отец народов и попросил потереть спинку. Верещагин не дал добро и поехал в собес за расчетной книжкой.

Не понимаете, что здесь написано? Почему Петька сказал «йоу!» и крякнул? О, мы не сошли с ума (разве что самую малость). Правила игры в чепуху опубликованы на нашем диске. Вливайтесь!

Почему провалился Final Fantasy: The Spirits Within? Вроде отличный фильм.

Сложно сказать, скорее это вопрос к аналитической компании, чем к нам. На наш взгляд причин несколько: чрезмерное дистанцирование от игровой серии, странный сюжет без традиционного хеппи-энда...

Что вы думаете о сайте Ailenware.com? Надежно ли заказывать там PC?

Сайт вполне надежный, но он не имеет российского представительства. Вы хотите посылать системный блок на гарантийное обслуживание в Штаты? Вот и мы не хотим. Проще и надежнее взять компьютер у отечественных фирм.

Какую музыку слушает Юра Воронов?

Emo, Progressive Metal, Nu-Metal, а также Jazz, Art-Rock и классику. Если электроника, то D&B или Ambient. Из попсы только одну исполнительницу – Natalie Imbruglia. Остальное он терпеть не может.

Возникло предложение превратить «СИ» в еженедельник вроде Weekly Famitsu. Слабо?

Ха! А вам слабо покупать «Страну Игр» в два раза чаще? Серьезно, мы можем делать журнал хоть раз в неделю – но это предприятие наверняка окажется невыгодным. Россия и Япония – страны очень разные.

Подскажите, пожалуйста, сайты, где можно найти что-нибудь об играх сериала FInal Fantasy.

Заходите на http://www.google.com и вводите в строке поиска Final Fantasy. И вот перед вами сотни фанатских сайтов по Final Fantasy.

Что такое MGS3 SE?! Ради бога, ответьте!!! Погибаю в неведении!

Без паники. SE в этом случае – аббревиатура от Snake Eater, а не от Special Edition. Хотя если вы такой фанат, то можете приобрести коллекционное издание игры в стальной коробке. Заходите на gamepost.ru

Сколько всего игр и фильмов по «Звездным войнам»?

Фильмов пять, 19 мая появится шестой. Ну а сколько было создано игр, подсчитать далеко не просто. По нашим оценкам – никак не меньше ста штук.

Правда ли, что движок Unreal Engine 3 невероятно крут? Какие игры будут создаваться на нем?

Правда. Он выглядит очень и очень впечатляюще – но текущее поколение видеокарт обломает о него зубы. Разработчики пока не спешат хвалиться играми следующего поколения, но известно, что на этом движке создается неназванная игра от BioWare и новый Unreal Tournament.

Есть ли какие-нибудь сведения о Silent Hill 5?

Мы и рады бы вас обрадовать, да нечем – до сих пор неизвестно, каким будет продолжение культового игрового ужастика и будет ли оно вообще.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

СЛОВО РЕДАКТОРА

Всем привет!



Сегодня мы предлагаем вам вдоволь побегать и пострелять, потому что как раз к сдаче номера поспели демо-версии двух потрясающих FPS – Pariah (мультиплеер) и Project: Snowblind. Также у вас есть отличная возможность попробовать силы в роли менеджера хоккейной команды в NHL Eastside Hockey Manager 2005 (не скрою, хоккей – моя любимая спортивная игра, однако я всегда хотел быть играющим тренером, а не управляющим). Ну а под конец можно и отдохнуть, сгоняв пару кругов в Live for Speed. Что еще добавить? Играйте на здоровье!

Видеообзоры



Death by Degrees

Долгожданный экшн с самой Ниной Уильямс в главной роли. Мы расскажем обо всех достоинствах и недостатках этого выдающегося проекта.Благо, и тех и других много.



Fight Night Round 2

Ура! Увидела свет вторая часть лучшего симулятора бокса. Вас ждут усовершенствованная система total punch control и море всевозможных новинок. А какая тут графика, просто загляденье.



Doom 3: Resurrection of Evil

Недавно мы поражались новому видео из дополнения к DOOM. Теперь получайте настоящий видеообзор. Сможет ли add-on переплюнуть своего родителя? Ответ кроется в нашем ролике.



Act of War: Direct Action

Одна из самых амбициозных и красивых стратегий этого месяца. Не сбалансирована – да, опять про плохих русских – да. Но ведь это всего лишь игра, причем весьма недурственная.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

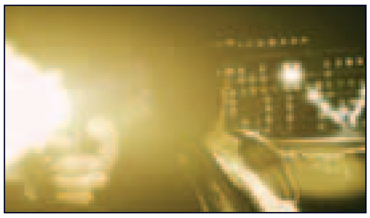
...у наших видеообзоров есть три звуковые дорожки!

Доводим до вашего сведения: в видеоописаниях игр на dvd-видеочасти есть три звуковые дорожки: собственно обзор, музыкальный трек и оригинальный звук из игры. Поэтому вдоволь наслушавшись рассказов о проекте, вы можете запустить ролик с музыкой.
Хотим также напомнить, что в интервью или «мувиках», посвященных созданию игр, есть отключаемые русские субтитры. Таким образом, ролики могут смотреть даже те, кто плохо знает английский язык.

P.S. Если у вас нет звука в роликах, необходимо поменять Beatstream на PCM Audio в настройках звука DVD-плеера.

Обратите внимание

Сегодня мы хотим особо рекомендовать ролик в разделе Widescreen. Это не просто какой-то очередной трейлер, а полноценный короткометражный пятнадцатиминутный фильм! Снят он небольшой группой жутко талантливых ирландских парней за восемьдесят тысяч евро. Да как снят, все пятнадцать минут оторваться невозможно. Экшн и адреналин так и прут! Фильм монтировали три месяца, что уже потрясает. Но еще больше поражает, что живое видео отснято за четыре дня. Короче, всем включать и смотреть! Тем более, что фильм имеет прямое отношение к играм. Какое? Не будем раскрывать все карты и убивать интригу.







Софт

Преобразователь мер

Отличная программа, умеющая преобразовывать в систему СИ около 800 различных мер (в том числе и здорово устаревшие), что может оказаться очень полезным. Написана, кстати, отечественным нашим программистом.

MAYAH EditPro 2.04

Программа-волшебник, редактирующая звуковые файлы прямо в формате MP3 на уровне MPEG-блоков, без промежуточных преобразований. Практически единственная в своем роде, подобия нам пока что неизвестны.

Mp3tag 2.30

Кому из нас не надо время от времени приводить в порядок свою MP3-коллекцию? То здесь тэги прописать, то там файлы в соответствии с тэгами переименовать, – а чтобы не делать все это вручную, используйте Mp3tag.

SkimEdit

Текстовый редактор не обязан быть сложным. Он должен, как минимум, просто быть, а, как максимум, быть незаметным и удобным. И если вас все еще не устраивает Notepad или что-то в этом роде, попробуйте скромный SkimEdit.

НОВАЯ ОБОЛОЧКА PC-ЧАСТИ

Какие интересные возможности скрывает наша новая оболочка?

Во-первых, открыв скриншот в галерее, вы можете растягивать и сжимать его. При этом оболочка запоминает размер открытого окна. Поэтому все следующие картинки будут такой же величины. Во-вторых, с помощью двух стрелочек рядом с кнопкой «закрыть» можно откатываться на последний выбранный пункт и возвращаться обратно. Для тех, кто хочет скопировать файлы с нашего диска, предусмотрена функция «открыть в проводнике». Нажав на кнопку, вы попадете в папку, где лежит интересующий вас файл.

Демо-версии



Pariah: Multiplayer Demo

Долгожданная презентация мультиплеерной части FPS «Pariah». Напомню, что игрушка собрана на движке Unreal Tournament, так что у нее есть все шансы стать сетевым хитом. В одни руки дают только по три карты и три машины, но зато оружия – набирай не хочу.



Project: Snowblind

Этот футуристический шутер прямо с заставочного ролика подхватывает нас на крыльях лихого сюжета и безостановочного действия, так что не всегда есть время оценить окружающие красоты. Очаровательная и интересная игрушка!



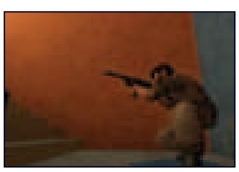
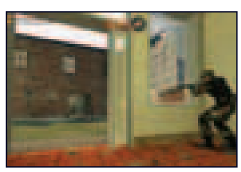
Live for Speed S2 – 0.5 Alpha Demo

Хотя название этой игры с головой выдает желание «походить на Need for Speed», не торопитесь усмехаться. В Live for Speed есть многое, чтобы понравиться игроку: немногословное меню, простое управление, и – самое главное – добротный геймплей.

Моды

Plan Of Attack Beta 1

Наконец-то появилась модификация для Half-Life 2, не имеющая ничего общего с оригинальной игрой. В некотором смысле, Plan Of Attack уходит корнями в Counter-Strike, но сходство весьма относительное. Одна из воюющих сторон – американские войска, а вторая – некие силы, формой подозрительно схожие с солдатами Ирака.

Red Orchestra: Combined Arms 3.2

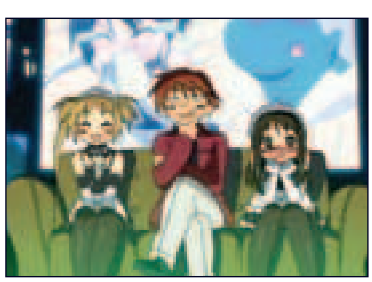
Этот мод признан большинством специализированных сайтов лучшей работой 2004 года. Достаточно хотя бы раз взглянуть на Red Orchestra: Combined Arms, чтобы понять: такое звание более чем оправдано. Для россиян Red Orchestra интересен еще и тем, что в этом моде нет никакого намека на Омаху Бич – действие происходит на Восточном фронте.





БАНЗАЙ!

«Страна Игр» следит не только за игровыми хитами и новостями о консолях следующего поколения, но и за новинками японской анимации. На островах начался новый аниме-сезон, и мы предлагаем вашему вниманию вступительные ролики трех самых ожидаемых, самых увлекательных, самых необычных, самых-самых сериалов. Спешите видеть!



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

в продаже с 18-го мая

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ



GOD OF W

Представьте себе Древнюю Грецию. Величественные храмы, мудрые философы. Отличное место для того, чтобы провести уик-энд. Особенно если все ваши желания исполняются толпой услужливых рабов. Время от времени с небес сходят боги и дарят свое семя смертным женщинам. А еще примерно то же делают их повергнутые в Тартар враги. Так рождаются герои и монстры. Последних, впрочем, в Элладе хватает и без этого. Но герой бесполезен, если нет умного человека, который им манипулирует. То есть, геймера.
God of War сравнивают то с Devil May Cry 3: Dante's Awakaning, то с Prince of Persia: Warrior Within. Мы скажем просто: это самый настоящий мегахит! Читайте обзор в следующем номере.

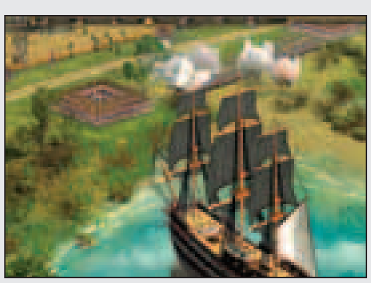
ИГРОГРАД'2005

С корабля на бал. В этом номере – отчет о КРИ, в следующем – об «Игрограде».



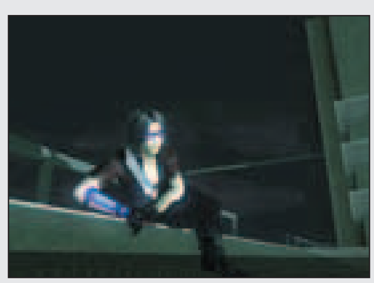
КАЗАКИ II: НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ

Самая масштабная RTS от именитой украинской студии обретает второе дыхание.



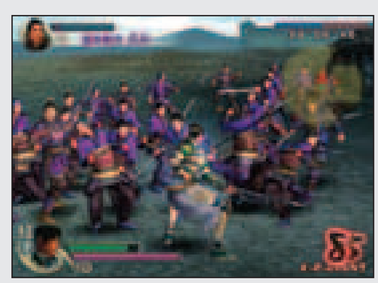
STOLEN

Ане Романовой не дает покоя слава Сэма Фишера. Stealth/action ныне популярны.



DYNASTY WARRIORS 5

И снова исторический боевик от Koei. Сильно ли он отличается от Samurai Warriors?



«СИ»

SWAT 4

Лучший в мире симулятор отряда ОМОН стал еще лучше. «Страна Игр» объявляет войну организованной преступности.





ЭКСКЛЮЗИВ В «СИ»

Наши журналисты посетили презентации Ubisoft и SCEE, забрели в Electronic Arts. Отчеты ищите в следующем номере «СИ»!







Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.

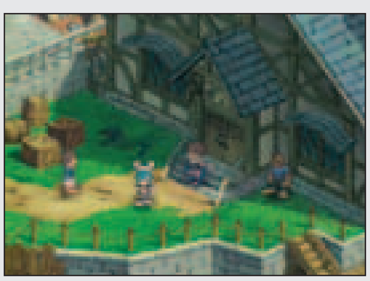
XENOSAGA EPISODE II

Масштабная RPG от Namco пока не анонсирована для Европы. А мы все равно играем!



SHINING TEARS

Новая action/RPG от Sega выглядит очень мило. Как мы ее оценим?



СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ
основан в 1996 году

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц.

№09 (186) МАЙ 2005 http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	главный редактор
Алексей Ларичкин	chikitos@gameland.ru	зам. главного редактора
Валерий Корнеев	valkorn@gameland.ru	редактор
Константин Говорун	wren@gameland.ru	редактор
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор «Онлайн»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор

DVD/CD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Юрий Воронов	voron@gameland.ru	редактор
Александр Фролов	frolov@gameland.ru	редактор
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайнер

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова	alyona@gameland.ru	руководитель отдела
Ярослав Дмитриев	clane@gameland.ru	главный редактор
Иван Солякин	ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе gameland
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Виктория Крымова	vika@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева		трафик-менеджер

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

PR-ОТДЕЛ

Максим Бaканович	baxx@gameland.ru	руководитель отдела
Ксения Мельнийчук	ks@gameland.ru	менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Мещеров Кирилл	mk@glc.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян	ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Борис Скворцов	boris@gameland.ru	оперативный директор
Юрий Поморцев	yury@gameland.ru	издатель
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Game Land Company	publisher	
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: *strana@gameland.ru*, Тел.: (095) 935-7034, Факс: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная


PROJECT:
SNOWBLIND
СТРАНА
ИГР
eidos


Dungeons & Dragons
Dragonshard
A REAL-TIME STRATEGY EXPERIENCE
СТРАНА ИГР
ATARI


СТРАНА ИГР
RED NINJA
END OF HONOR
SIERRA™


СТРАНА ИГР
MAKAI KINGDOM
Chronicles of the Sacred Tome
NIS America

СТРАНА ИГР || 09 | 186 || МАЙ || 2005

Kessen III || Mortal Kombat: Shaolin Monks || Dragonshard || SoulCalibur III || Singles 2 || Earth 2160 || MechAssault 2 || Project: Snowblind || Act of War || Fight Night Round 2 || Doom 3: RoE